

PC

SZÁMÍTÓGÉPES

JÁTEKMAGAZIN

1998/6 ÁRA: 992 Ft



World Cup '98

Fókuszban az Electronic Arts új játéka,
mely a '98-as francia foci VB
hivatalos programja - 8 oldalas
teljes bemutatató

EXKLÚZÍV

Unreal

- A régen várt „first person
shooter” bemutatkozik
- 6 oldalas exklúzív
bemutatónkból
megtudhatod,
megért-e várni

Might & Magic 6

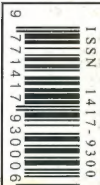
M1 Tank Platoon 2

Descent to Undermountain

Hardwar



**NYERJ EGY UTAT
FRANCIAORSZÁGBA
A '98-AS FOCI VB-RE!**



15000 Ft helyett 8990 Ft-ért

ZED ELŐFIZETÉS

Karácsonyi ajándékeső nyáron. Ez itt az! Tiéd lehetnek az 1 éves ZED előfizetésen kívül az előfizetéshez járó plusz ZED ajándékok is, ha 1998. július 9-ig előfizetsz a ZED-re. Így biztosíthatod magadnak, hogy egy éven keresztül kedvenc újságod házhoz jöjjön.

Az 1 éves ZED előfizetőknek járó plusz ajándékok:

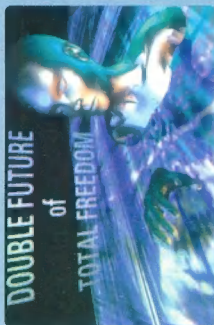
- a 3001 MB különszámot, (1990 Ft)
- 6 órányi

Deathmatch játékidőt, (6×350 Ft = 2100 Ft)

Tehát 15000 Ft helyett csak 8990 Ft-ot kell fizetned, de most jön a ráadás, mindezt még le is vásárolhatod a Base Szoftver Diszkont Áruházban a hét minden napján 10-20h-ig.



BASE Szoftver Diszkont



Az előfizetési díjat levásárolhatod a BASE Szoftver Diszkont Áruházban (Bp. VII. Dob utca 45. - Nyitva a hét minden napján - szombaton és vasárnap is - 10-20h-ig)

Az előfizetési csekkel felkeresve a BASE Szoftver Diszkont Áruházat (Tel.: 351-8395), egy ajándék kreditkártyát kapsz. A kreditkártya feljogosít arra, hogy az előfizetés árát levásárolod a BASE-ben. Ha élsz a lehetőséggel, a ZED-et végül is INGYEN kapod 1 éven át.

A Deathmatch játéktérben ingyen játszatsz (1 óra egyébként 350 Ft)

Előfizetés ingyen játék

1 év 6 óra

½ év 4 óra

¼ év 2 óra

DEATHMATCH

Így akár 2100 Ft-ot is megtakaríthatsz, nincs más teendő, hozd magaddal az előfizetési csekket, és már játszatsz is! Cím: 1088 Budapest, Rákóczi út 9. (az udvarban) tel.: 267-6880

Az előfizetés díja 1 évre 8990 Ft, ½ évre 4990 Ft, ¼ évre 2590 Ft. Befizethető Belföldi Postautalványon (mely a postahivatalokban kérhető), átutalással az impresszumban közölt bankszámlaszámra, és elő lehet fizetni a szerkesztőségben (Budapest XI. Diószegi u. 39. C. ép. 151.), a BASE-ben, ill. a Virtual World üzleteiben, a Deathmatch játéktérben.



Már kapható!

Megvásárolhatod az újságúrsoknál és a szerkesztőségben a 3001 Mb különszámot!

ZED

Számítástechnikai havilap

I. évfolyam 6. szám

1998. június

Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor
 Szerkesztő-helyettes: Hanula Zolt
 Hírszerkesztő: Tóssági Szabolcs
 CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes
 Illusztráció: Müller Mihály
 Tervezőszerkesztő: Champdör

Szerkesztőség: 1113 Budapest,
 Dózsegi u. 39. C. ép. I. em.
 Telefon: 166-9926 Fax: 371-0004
 e-mail: pzed@zed.hu http://www.zed.hu/
 Postacím: 1518 Budapest, Pf. 27

Kiadja a CD PEGASUS Kft.
 Felelős kiadó: a Kft. ügyvezetője

Terjesztő: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lap-
 terjesztő Kft., valamint az N-TEC Kft.-n keresztül
 (Kakas Csaba, 351-6853) a számítástechnikai
 szaküzletek. Előfizetést terjeszt a kiadó.

Előfizetési díj CD melléklettel:
 negyedévre: 2590 Ft, félre: 4990 Ft,
 1 évre: 8990 Ft

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kér-
 hető postautalvánnyal, a kiadó által megküldött,
 vagy a lapban található „kiszámlázási felhívás” meg-
 bízás” nyomtatványon, vagy banki átutalással a
 11711041-20787787 sz. bankszámlaszámra.
 Külföldre előfizethető a HUNGAROPRESS Kft.-n
 keresztül (Tel.: 36-1-206-1927; fax: 36-1-206-1921,
 e-mail: hunpress@hungaropress.datanet.hu)

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben
 Hirdetésszervező: Gönczöl Magdolna

Levélábrítás: Timp Kft.
 Nyomdai munkák: Oláh Miklós Nyomda
 1755 Budapest, Pf. 55
 Felelős vezető: a cég ügyvezetője

A ZED magazinban megjelenő valamennyi
 cikket szerzői jog védi. Másolások bármilyen
 formában kizárólag a kiadó előzetes írásbeli
 engedélyével történhet.

Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirde-
 téseket a lehetőségekhez mérten a legnagyobb
 figyelemmel gondozza, tartalmukért azonban
 nem vállal felelősséget.

ISSN 1417-930X

Ehavi borítónk az Unreal



Sziasztok!

A május ezúttal is a nagy kiál-
 tások jegyében telt el. A hó-
 nap elején a ZED magazin
 Közép-Európa legnagyobb
 számítógépes kiállításán, az Ifabon, a
 hónap végén pedig a világ legnagyobb
 számítógépes játékiállításán, az E3-n
 vehettük részt. Igaz, az előbbin Ti is talál-
 kozhattatok velünk, az utóbbin pedig mi
 is csak vendégek voltunk, de az ered-
 mény szempontjából mindkettő hasonlóan
 sikeresnek mondható. A következő
 számban rengeteg exkluzív interjúra és
 információra számíthatok az atlantai
 seregszemléről, kicsit más stílusban,
 mint ahogy azt eddig megszokhattátok.

Habár a ZED magazin a második
 szám óta folyamatosan alakul, formálód-
 dik, a következő számokban néhány lát-
 ványosabb változásra is számíthatok.
 Némileg változik a külső és tartalmilag
 is alakítunk egy keveset az újságon. Termé-
 szetesen nem áll szándékunkban mind-
 ent alapaiban megváltoztatni, így in-
 kább úgy fogalmaznék, hogy megjelenik
 majd néhány új rovat, amely még érdeke-
 sebb, olvasmányosabbá teheti a maga-
 zint. Ezen új rovatok egyike a **Fókuszban**,
 amely éppen ebben a számban mutatko-
 zik be először.

Valószínűleg havonta több olyan játékot
 is tudnátok mondani, amiről szívesen ol-
 vasnátok hat-nyolc oldalon keresztül.
 Elég ha csak a júniusi számot nézzük,
 ahol nem kisebb nevek – pontosabban
 témák – mérköztek egymással, mint a fo-
 ci VB és a régóta várt Unreal. Döntül az-
 tán mégis az előbbi mellett döntöttünk,
 hiszen mire ezeket a sorokat olvassátok,
 már csak napok választanak el bennün-
 ket 1998 legnagyobb sporteseményétől,
 a franciaországi labdarúgó világbajnok-
 ságtól. Nyolc oldalas beszámolóinkban
 részletesen megismerkedhettek a világ-
 bajnokság hivatalos játékaival, az Elec-
 tronic Arts féle World Cup '98-cal, vala-
 mint az összes közeljövőben várható
 egyéb fociprogrammal.

Az előbb már említettem e havi büsz-
 keségünket, az Unrealt, amelyről Ma-
 gyarországon elsőként a ZED magazin-
 ban olvashattok részletes beszámólót.
 Hat oldalas riportunkból nem csak a
 szerkesztőség véleményét és tapasztala-
 tait ismerhetitek meg, de néhány felme-
 rülő kérdésre maguk a fejlesztők vála-
 szoltak. Habár az E3 miatt a legtöbb
 kiadó visszatartja a legérdekesebb infor-
 mációkat, a bemutatott és előzetesek kö-
 zül mégis szeretnék külön kiemelni három
 játékot, amelyek egyértelműen megkülönböztetett figyelmet érdemel-
 nek. Az első a Westwood szerepjátéka, a
 Lands of Lore 3, amelyről végre bemutat-
 hatunk néhány igen látványos képet. A
 második program a Gremlin hamarosan
 megjelenő úrszimulátora a Hardwar, er-
 ről a játék producerével készült exkluzív
 interjúban olvashattok bővebben. Végül
 pedig meg kell említenem a Panzer Com-
 manderről készült riportot is, amely az
 SSI második világháborús tankszimulá-
 toráról lebbenti fel a fátylat.

Természetesen mindezek mellett
 is rengeteg érdekességet olvas-
 hattok a júniusi számban, így
 például bemutatjuk a Might
 & Magic VI-t és az M1
 Tank Platoon II-t, folytat-
 juk a CeBITről készített
 beszámolóinkat (ame-
 lyet ezúttal kiegészít-
 tünk egy rövid
 Ifabo körképpel) és
 arról sem szabad
 megfeledkezni,
 hogy a Gondola-
 tébresztő ehavi té-
 mája a „cheat-elés”.

Remélem ebben a számban is minden-
 ki talál majd kedvére való olvasnivalót.
 Jó szórakozást!

Lám Gábor

Lám Gábor
 főszerkesztő

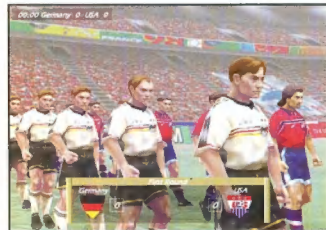


A Fókuszban terveink szerint minden
 hónapban egy kiemelt játékot vagy té-
 márt próbálunk bemutatni a lehetőségek
 képest minél részletesebben. Persze
 nem könnyű feladat kiválasztani, hogy
 éppen mi kerüljön ebbe a rovatba, hiszen

Fókuszban

Tartalom

World Cup '98



Az év legnagyobb sporteseménye a franciaországi labdarúgó világbajnokság – az év legjobb sportprogramja a World Cup '98? Nyolcadalas összefoglalónkból részletesen megismerhetitek az Electronic Arts valóban nagyszerű programjának újításait és érdekességeit, sőt, képes bemutatókat olvashattok az összes közeljövőben megjelenő egyéb fociprogramról.

Képes beszámoló

Lands of Lore 3

11

Az első képek a Westwood készülőfélben lévő szerepjátékáról – egyenesen Las Vegasból.

Dune 2000

13

Hat év után visszatér a real-time stratégiai játékok stílusteremtő alapműve.

Sin

14

Az Activision új, magas „Sin-vonalú” 3D akciójátéka, mely a Quake 2 továbbfejlesztett rendszerére épül.

Superbike World Championship

15

Bemutatózik a kétkerekű Forma 1 világa.

Előzetesek

Descent 3

18

Trilógiává bővül az első igazi 3D akciójáték – a Descent harmadik részében életben maradásunkért már nem csak „feneketlen” bányák mélyén kell küzdenünk.

Fallout 2

22

A 13-as pince hőse visszatér... – az első hosszabb bemutató a '97 egyik legnagyobb meglepetéseként számotartott Fallout második részéről.

Hardwar

20

Elite „földközeli” – a Gremlin hamarosan megjelenő űrszimulátoráról beszélgettünk Ade Carless-szel, a Hardwar producerével.

Panzer Commander

16

A térképasztárról egyenest a csatamezőre – bemutatkozik az SSI fejlesztőcsapatának második világháborús tankszimulátora.



Lands of Lore 3

11

Bemutatók

Unreal

34

Megérkezett a régóta várt „Valótlan” – Magyarországon elsőként a ZED-ben olvashattok játéktesztet a 4 éve fejlesztés alatt álló programról, amelynek minden esélye megvan arra, hogy letaszítsa a Quake 2-t jól megérdemelt trónjáról. 6 oldalas beszámolóinkban minden titkáról lerántjuk a leplet, a részletes bemutató mellett maguk a játék fejlesztői is beszélnék az új csodáról.

Addiction Pinball

40

A Team17 játékokban harcias kucakok és rally-autók árasztják el a flipperasztalt.

Redline Racer

42

A programot az F1 Racing Simulation készítői fejlesztették – ha valami, az garancia egy száguldozós játék sikerére...

Queen – the Eye

44

Freddie Mercury halott, de a Queen szelleme tovább él – ezúttal egy Alone in the Darkot idéző 3D akció/kalandjátékban. It will rock you!

Might and Magic 6

46

Az egyik leghíresebb fantasy RPG sorozat legújabb része, méltó arra, hogy bevezesse a szerepjátékok reneszánszának korát.

Descent to Undermountain 50

Több éves halogatás után végre megjelen: a legendás Descent engine-je, és a klasszikus AD&D kaland egy játékban.

Soldiers at War

52

Kommandós akciók a második világháborúban, a „Pizkos tizenkettő” immár a PC monitorán is megjelenik.

Industry Giant

54

Az Interactive Magic jóvoltából igazi ipari óriássá válhatunk ebben az új gazdasági szimulációs játékban.



Might & Magic 6

46

EXKLUZÍV



Unreal

34

Motorhead

A Gremlin a Need for Speed és a Screamer bobérijaira tör – új autóversenyük elsőleges jellemzői: mindent túlszármnyáló sebesség és látvány.

Sierra Pro Pilot

Oly sok vadászpilóta-lecke után most beülhetünk egy Cessna pilótafülkéjébe és végigrepülhetjük egész Amerikát.

iPanzer '44

Az új tankszimulátorban egy nyugvontonnás acélszörnyeteg nyergéből szemlélhetjük a történelem legnagyobb világégését.

M1A1 Tank Platoon II

Napjaink legmodernebb szárazföldi harci járműve az M1A1 Abrams. A MicroProse programja egy egész szakasznyit bír ránk ebből a láncolatpals halálosztóból.

Blaster!

Moving Puzzle

Sim Safari

Swarm

56

58

59

60

64

64

65

65

Állandó rovatok

Összefoglaló táblázat

A ZED-ben bemutatott játékok részletes értékelése.

Netbongész

Világháló-utikalausz stopposoknak.

69. oldal

Mindent a szemnek...

Levelezés

Zed válaszol az olvasók leveleire.

Gondolatébresztő

Ki-cheat szomorkás a hangulatom máma - avagy csalni vagy nem csalni, ez itt a kérdés.

Deathmatch

Ha a Quake 2 már unalmas lenne egyedül... - ötletek multiplayer játékhöz.

CeBIT '98

Beszámoló a CeBIT-ről, és egyéb érdekességek a nagyvilágból.

66

68

69

70

72

74

90

Játékok listája

Addiction Pinball	40
Adidas Power Soccer '98	28
Alpha Centauri	6
Blaster!	64
Descent 3	18
Descent to Undermountain	50
Dune 2000	13
Fallout 2	22
Gabriel Knight 3	8
Hardwar	20
Heavy Gear 2	7
iPanzer '44	59
Industry Giant	54
Jimmy White's 2: Cueball	10
Lands of Lore III	11
Longbow 2	76
M1A1 Tank Platoon II	60
Magic and Mayhem	12
Might & Magic 6	46
Motorhead	56
Moving Puzzle	64
NBA Fastbreak	10
NOX	12
Panzer Commander	16
Queen - the Eye	44
Redline Racer	42
Requiem: Wrath of the Fallen	7
Sensible World Cup '98	31
Shadowman	8
Sierra Pro Pilot	58
Sim Safari	65
Sin	14
Soldier of Fortune	6
Soldiers at War	52
Sportscar	10
Star Wars: Rebellion	80
Starcraft	82
Super Match Soccer	32
Superbike World Championship	15
Swarm	65
Sword and Sorcery	12
Total Soccer	33
Tresspasser: Jurassic Park	6
Unreal	34
War of the Worlds	9
Woodcutters from Fiery Ships	8
World Cup '98	26
World League Soccer	30

CD tartalom

94

Kedvcsináló és útmutató állandó CD-mellékletünkhöz.

Tipppek, végigjatszások

Longbow 2

76

Továbbképzés helikopter-pilótáknak, a műszerek bemutatása, tipppek és trükkök.

Star Wars: Rebellion

80

Egy kis segítség, ha már az Erő sötét oldalának minden fortélyja is kevésnek bizonyul.

Starcraft

82

Minden, amit tudni akartál a Starcraft-ról, de sohasem merted megkérdezni - teljes végigjatszás + multiplayer tipppek...



M1A2 Tank Platoon II

60



Motorhead

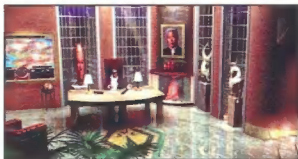
56

Sid Meier's Alpha Centauri

Firaxis

A Civilization alkotója, Sid Meier egyike a játékipar nagy alakjainak. Sid most egy jövőben játszódó stratégiai játékon, az Alpha Centaurin dolgozik.

A sztori szerint 2015-re a Föld túlnépesedett és igen szennyezett vált, ezért telepek egy kicsiny csoportja elhatározza, hogy szerencsét próbál a világűrben. Pár tudós segítségével a legközelebbi lakható világra, az Alpha Centaurira szeretnék költözni. Az űrhajójuk azonban felütöng egy meteoritáltközök és ettől a hibernált utazók felelőre. Tanácsot szeretnének kérni otthonról, de a kapcsolatot nem sikerül felvenniük a földi tudósokkal. Ettől a hírtől az eddig harmóniában dolgozó űrhajósok között lázadás tör ki és ennek eredményeképpen hét „frakcióra” szakadnak. Utazás közben a csop-



A játék kezdetén minden egyes csoport csak egy parancsnoki épülettel és egy felderítő robottal rendelkezik. A kolonizálás közben derül ki, hogy az előzetes hírekkel ellentétben mégis vannak értelmes lények bolygón, akik természetesen nem nézik jó szemmel a betolakodókat. Kiderül, hogy a bolygó lakhatóvá tételéhez át kell alakítani a felszínt és a légkör összetételét is. Ezért egységeidnek nem csak a harc vagy az építkezés lesz a feladata, hanem a „tereprendezés” is. A területformáló egységekkel azonban érdemes csínján bánni, mert könnyedén lakhatatlanná tehetjük bolygónk területét.

Sid Meier korábbi játékaival ellentétben a morálnak nagy szerepe lesz a programban. Minden egységnek külön morál értéke lesz, ez határozza meg, hogy mennyire lojálisak hozzánk, vagy hogy lehet-e rájuk valamilyen veszélyes feladatot bízni.

A játék le sem tagadhatná, hogy a Civilization volt az őse. A program a fejlesztés, a felfedezés, a harc és a diplomácia különös keveréke. Ezeknek a programoknak mindig az volt a varázsa, hogy a játékos nem tudta igazán, hogy mit is fejlesszen. Érdemes-e olyan dolgokat kísérletezni, amely rövid távú eredményeket eredményt hoz? Vagy annak lesz igaza aki a lassabb de biztosabb fejlődést választja? Mit válasszunk kifejllesztésre: egy vírust, ami lebontja az ellenséges csoport számítógéprendszerét? Egy új gyógyítási technológiát, amittől növekszik az életszínvonal? Vagy egy forradalmian újszerű energiaforrást, ami több létesítmény képes ellátni, mint az eddigiek? A végső cél világos, két út közül lehet választani: a teljes bolygó leigázása, ami a többi csoport és a „helyiek” kiirtásával érhető el, vagy az emberi evolúció egy következő példányának előállítás. A döntés tőled függ!

Sid Meier előző munkáit ismerve, az biztos, hogy a karácsony körül megjelenő játék nagy siker lesz. A beépített internetes multiplayer mód segítségével valószínűleg sokan próbálják meg az Alpha Centauri meghódítását békés, vagy kevésbé békés eszközökkel.

Trespasser: Jurassic Park

Dreamworks Interactive

A Dreamworks egy új 3D lövöldözős játékot fejleszt, amelyben célunk ezúttal nem az űrlények, hanem a Jurassic Park filmből megismert dinoszauruszok teljes kiirtása lesz. A készítőik szerint ez lesz az első lövöldözős játék, amely tökéletesen fogja szimulálni a fegyver visszarúgását, ezzel is remek atmoszférát teremtve. A célreoszt segítségével nekünk kell majd céloznunk, a programtól semmiféle segítséget nem fogunk ehhez kapni. A lövöldözés lepatthanhat a tereptárgyakról és ennek az effektnek a hangja változni fog a golyó sebességétől és az adott felszíntől függően.

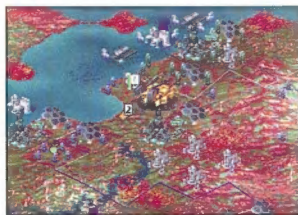
A játékosoknak nem csak arra lesz lehetőségük, hogy a fegyverekkel pusztítsák a szerencsétlen dinókat, a programban az összes objektumnak lesz egy sebesséértéke, és ami csak a kezünk ügyébe kerül, hozzávágathatjuk az ellenséghez. A rínoszauruszok kinézetére és mozgására is igyekeztek „életűre” varázsolni a készítőik, ebben sok segítséget kaptak az eredeti filmben a speciális effektek készítőitől.



Minden hullónek külön „váza” van és erre lesz ráfeszítve a megfelelő textúra. Ezzel a módszerrel szeretnék elérni, hogy az állatok minél féltelmesebbek legyenek, ehhez természetesen a megfelelő AI is szükséges. Minden dinónak különböző értekei vannak, amelyek azt mutatják, hogy mennyire fél, dühös, kíváncsi, éhes, szomjas, fáradt és így tovább. Ezek az értekek határozzák meg az, hogy hogyan is fog viselkedni velünk szemben. A játékmenet a szokásos 3D akciót és néhány rejtvegy foglalom magában. Egy milyen sikere is lesz a játéknak a többi 3D-s „nagygyű” mellett? Majd meglátjuk...



portok között egyre nő a feszültség, sőt kevésbé megérkezés előtt fegyveres összecsapásra is sor kerül az űrhajón. A nagy lövöldözésben a hajó megsérül, a csoportok pedig külön mentőkabinokban próbálnak eljutni az Alpha Centauri felszínre. Mindannyian a bolygó más-más helyén landolnak és megpróbálják felfedezni majd kolonizálni a planetát. Mielőtt azonban megvethetnék a lábukat a bolygón, először a túlélést kell megtanulniuk az idegen körülmények között.



A Raven egy 3D akciójátékán, a **Soldier of Fortune**-on dolgozik, amelyet az Activision fog megjelentetni. A program csak 3D gyorsítókártyával fog működni.

Egy kaliforniai ügyvéd beeperelte a **Bizzard** miatt, hogy a Battle.net-en játszó Starcraft játékosokról adatokat gyűjtöttek össze. A Blizzard azzal védekezett, hogy a felhasználó adatait csak akkor küldte el a

program a céghez, ha a játékos sikeresen próbált rácsatlakozni a Battle.net szerverre. A cég szerint a felhasználó nevére és e-mail címére csak azért volt szükségük, hogy segíteni tudjanak a probléma elhárításában. A Blizzard képviselője szerint az összegyűjtött adatokat már megsemmisítették. Az ügyben a döntés a bíróság feladata lesz.

Heavy Gear 2

Activision

Az Activisiont érzékenyen érintette a Mechwarrior-licenz elvesztése, de nem eszték kétségbe és a Heavy Gear című prog-



ramjukkal sikerült maguk mellé állítaniuk a „robotos” játékok rajongóit. A december körül megjelenő folytatásban – az elődökhöz hasonlóan – egy elit *mech* különítmény parancsnokának szerepébe kerülünk, akinek feladata egy távoli és ismeretlen bolygó felfedezése. Rátermettségünket küldetéseken keresztül kell bizonyítanunk, amelyek között lesz felderítő, támadó és védekező jellegű misszió is. A játék renget újítással rendelkezik a Heavy Gear-hez képest, ezek között a

legfontosabb, hogy az alkotók több figyelmet szenteltek a környezet kidolgozásának. A játékban találkozhatunk vulkánokkal, sarkvidéki, mocsaras, és sűrűn lakott területekkel. Ezek természetesen megváltoztatják robotunk haladási sebességét, a havon pl. igen óvatosan lehet csak közlekedni. Újdonság, hogy bizonyos épületekbe be is lehet menni, ezzel is változatosabb lesz a játék-

menet. A program természetesen csak 3D gyorsítóval fog működni, a készítők egy teljesen új 3D engine-t írnak a játékhoz (ennek neve *Dark Side* lesz), amely az előzetes hírek alapján teljes egészében assembly-ben készül! Multiplayer üzemmódban egyszerre tizen küzdhetnek egymás ellen (két ötfős csapat). Az előzetes képek alapján egy igazán látványos játékkal lesz dolgunk.

Requiem: Wrath of the Fallen

3DO

A jó és gonosz közötti harc soha nem ér véget. A küzdelem PC-n folytatódik a 3DO játékában, amelyet a Cyclone Studios fejleszt. A program a mostanában nagyon divatos 3D first person shooter közé tartozik és a cég saját fejlesztésű 3D engine-jét használja.

A jövőben játszódó játék sztorija szerint egy angyal, aki a Fallen névre hallgat, megszökött a Mennyországából, a Földre jött és pár igen fontos ember manipulálásával óriási hatalomra tett szert. Mi Malachit, egy másik angyalt alakítunk, akit Isten azért küldött a Földre, hogy megtalálja és megsemmisítse Fallent. A Földön lázadók kis csoportjával találkozunk, az általuk adott küldetések teljesítése során alkalmunk lesz egyre közelebb kerülni ellenségünkhöz, hogy az ilyen játékok forgatókönyve szerint az utolsó pályán megküzd-jünk vele.

Érdekesség, hogy a játékban rengeteg „civil” lesz, így nem kell majd lövni mindenre ami mozog. A programban a Jedi Knight-hoz hasonlóan különleges képességeket is használhatunk. Ezekből a



képességből egyre többet és többet fogunk megtanulni, ahogy haladunk előre a játékban. Mivel hősünk egy angyal, a leolt ellenségeket fel is tudja támasztani, akik azután a mi oldalunkon fognak harcolni! Az ellenségek három nagy csoportjával fogunk találkozni a játékban: emberi katonák, a kőosz démonai és robotok.

A kész játékban natív 3Dfx, Voodoo 2, Rendition és Power VR támogatás lesz. A program ki fogja használni a Voodoo 2 chipset SLI módját is. A 24 egyjátékos pályával a készítő több multiplayer szintet is terveznek, amelyeken helyi hálózaton vagy interneten küzdhetünk meg egymással.

Gabriel Knight III

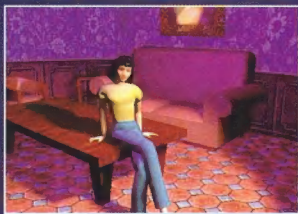
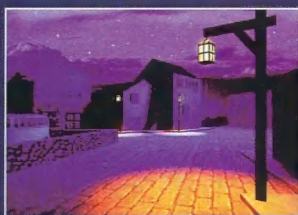
Sierra

Azon nem sokan vitakozhatnak, hogy a Gabriel Knight sorozat első két része remek hangulatot a teremtett a borzongásra való játékosoknak. A harmadik megjelenő harmadik rész is folytatni szeretné a megkezdett hagyományokat.

A sztori hasonlóan indul, mint a Gabriel Knight II-ben, egy francia gróf há- súnk segítséget kéri, mert szörnyű ré- mál- malmak gyötrik. Gabriel a helyszínre utazik, hogy kivizsgálja az esetet. Nem sokkal megérkezése után éppen éjszaka árkodik, amikor a gróf fiát elrabolják. Gabriel természetesen követni kezd a tettest, aki először gyalog menekül, majd vonatra száll. Hősünk egy kisváros- ban Rennes-le-Chateau-ban elveszti a nyomot, de az igazi akció itt kezdődik! 1891-ben a városka papja, Berenger Saunière egy különös papírtékercsre bu- kant a templom alatti katakombákban. Sajnos nem értette a különös nyelven írt szöveget, ezért Párizsba utazott, lefordí- tatni azt. Onnan hihetetlenül gazdag emberként tért vissza és rengeteg pénz áldozott a templom felújítására. Fár- év- vel később Saunière azonban különös ká- rülmények között elhalálozott. Hogy a történet tovább bonyoladjon, egy kíncs- kereső csapat érkezik Gabriellel együtt a városba, akik Saunière milliói után kutal- nak. Gabriel nyomozása folytatán kiderül, hogy (akárcsak egy Agatha Christie- ká- nyvben) legalább 10-15 személy gya- nusítható a gyerekrablással.

Ahhoz, hogy a játéknak jó legyen a hangulata, megfelelő színészekre va- szükség. A Sierrának sikerül megnyerni többek között Tim Curry-t, aki Gabrie- l, és Charity James-t, aki Grace hangját fogja kölcsönözni.

Megvalósításában a harmadik rész gyökeresen különbözik az első két



epizódok. A játékban egy teljes real-time 3D engine kapott helyet. A Sierrától 6 hónapig fejlesztették a G-Engine-t, amelynek segítségével oda sáthathatunk Grace-szel és Gabriellel, ahova szert- nénk. A Sierra állítása szerint az új engi- ne segítségével jóval „valóság- sá- b- b” rejtve- nyek lesznek, mint a második részben. Ott ugyebár az volt, hogy rákattintot- tunk valaminek, és egy movie-t láttunk ar- ról, hogy Gabriel mit is csinál. Most min- dent nekünk kell majd megcsinálnunk helyette. A 3D engine segítségével a ké- szítők teljesen újra tudták építeni az ere- deli Rennes-le-Chateau-ban lévő templom- tot. Jane Jensen, a program fő tervezője egy teljes hetet töltött a város- ban és nem csinált más, mint fényképe- zett. A grafikusoknak ezen fényképek alapján kellett a tárgyakat 3D-ben lema- delleznük.

A játékban a nézetet is mi változtat- hatjuk. Negy előre letárolt kamerahely- zet mellett onnan nezhetjük a játékot, ahonnan szeretnénk. Jensen szerint olyan lesz az egész, mintha filmrendezők lennének. A kameramozgatásnak fontos szerepe is van a játékban, sok olyan dol- got fedezhetünk fel, amit az előre letá- rolt nézetekből nem vehetünk észre.

A játék 16 bites színmélységet hasz- nál és támogatni fogja a *bilinear filterin- get*, a minél jobb minőségű grafika élé- reséhez. Ahogy közelebb megyünk a szereplőkhöz vagy az épületekhez, nem fognak pixelesnek látszani, mert az engi- ne folyamatosan cseréli a textúrákat an- nak függvényében, hogy milyen messze is vagyunk az objektumoktól.

Annak ellenére, hogy a program ren- geteg játéktechnikai újítást fog tartal- mazni, a játékmenet nem sokat fog vál- tozni a második részhez képest. A játék 13 részben felváltva Gabriel-t és Grace- t irányíthatjuk. Célnk természetesen a nyomozás és a gyermekrabló elkapása. A program valamilyen körünye- ken lesz kész.

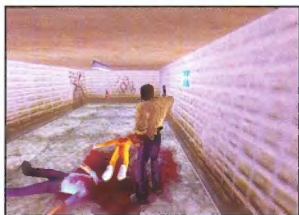
Shadowman

Acclaim

Mike LeRoink – aki az Acclaim új játé- kának, a Shadowman-nek a főszereplője –, érdekes élete van. Angol irodalom pro- fesszorból bérnyilkosá vált és most éppen New Orleans-ban tevékenykedik. Emellett még Árnnyekember is, egy voodoo papnő szolgálója és mellesleg az emberiség utolsó reménye, hogy megmentse őket a teljes pusztulástól, amikor az apokalipszis eljön. Ja igen, van még egy törpe barátja is, aki néha átváltozik emberfejjű kigyóvá. Elég kü- lönös sztorit sikerült a készítőknek kitalálni- uk a játék elé, amely nem más mint egy Tomb Raider-klón, azaz egy külső nézetből irányítható 3D lövöldözős játék.

Shawn Rosen, a játék producere a kö- vetkezőket mondta a készülő programról:

„Mike mozgásának kialakítása borzasztó sok gondot okozott. A hős rengeteg küln- böző mozgásra képes, sokféle fegyvert vi- het magával, igyekeztünk a mozgást úgy megoldani, hogy minden helyzetben jól nézzen ki.” Mike rengeteg modultól a közöl említesre érdemes a hátraszálló, a rúgá- sok és ütések számtalan variációja, vagy a



War of the Worlds

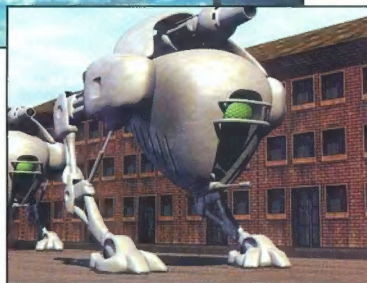
GT Interactive/ Rage

1898-ban senki sem gondolta, hogy a Mars bolygón értelmes lények létezhetnek. Olyan lények, amelyek elhagyni készülnek haldokló bolygójukat és megpróbálják meghódítani a legközelebbi lakott planétát, az ott lakók legnagyobb bánatára. Egyvalaki azonban másként gondolta. H. G. Wells 1898-ban megjelent regénye, a Világok há-



A „Világok harcá”-ban Wells a marslakók és a földi emberek közötti háborút írta le, megalkotva ezzel a műfaj egyik legsikeresebb, hallatlanul izgalmas, végig feszültséggel teli alapművét.

boruja több ezernyi sci-fi könyv és film ötletét szolgáltatta. A regény megjelenésének századik évfordulóján a Rage Software és a GT Interactive közösen úgy döntött, hogy egy real-time stratégiai játékot készítenek a könyv alapján. A Rage szerint a játék fő inspirációja nem a rengeteg film-feldolgozás, hanem Jeff Wayne-nek a '70-es évek végén megjelent azonos című hanglemeze volt. A



készítőknek sikerült megegyezniük Wayne-nel, hogy használhassák a zenéjét a játék számára, így a CD-n 45 percnél digitálisan átdolgozott Világok háborúja muzsika vár ránk. A program grafikájának stílusát is a lemez borítója szolgáltatta. Alan Lewis, a GT munkatársa a következőket mondta a készülő játékról: „Szeretnénk minél hűségesebbek maradni Wells regényéhez. Az egy-

ségek nem lézerral lőnek, hanem egy hősügárral pusztítanak, a robotokat pedig gőz hajtja.”

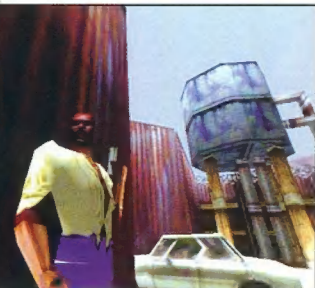
A játék a real-time stratégiai játékok következő nemzedékéhez hasonlóan domborzatot is használ, sőt a terepek szerepe is lesz programban, a hegyen felfelé haladó egységek lassabbak lesznek mint általában, ha pedig felérnek, akkor messzebbre tudnak lőni, mint lentről. A terepet meg is változtathatjuk, a szétlőtt ellenséges (és persze saját) egységek robbanásai nagy darabokat tépnek ki a földből. A játék nem küldetésekre lesz bontva, hanem a játékoson múlik, hogy merre indul tovább. A cél: Nagy-Britannia visszafoglalása a marsi betolakodóktól. Előrenyomulásunkat a stratégiai térképen tervezhetjük meg, ezen megtalálható az összes fontos terület. Az egyik legjelentősebb rész Newcastle környéke, ahol az egységeink mozgásához szükséges szénét bányásszák. Ha ezt a várost elveszítjük, akkor a marsiak szép lassan fel fogják örölni seregeinket.

A programban választhatunk, hogy az embereket, vagy a marsiakat szeretnénk-e irányítani. Az emberek gyengék, lassúak, de ezzel szemben olcsó az előállításuk. A marsiak jobban fel vannak fegyverezve, de sokkal nehezebben kapnak utánpótlást. A képek és a hírek alapján ígéretesen fest a játék, de hogy milyen is lesz valójában, arra '98 végéig még várunk kell.



lábujhegyen való mozgás, melynek segítségével el tudjuk kerülni a harcot néhány helyzetben. A hős egyszerre két tárgyat használhat, pl. miközben a pisztolyával lövöldözik, a másik kezében lévő kulcsal

megpróbálhat kinyitni egy ajtót. A játék a cég saját fejlesztésű engine-jét használja, a VISTA-t. A megjelenési időről egyelőre nincsen információnk.



A **Diamond** és az Orchid között lezárulni látszik a vita azon, hogy melyikük uralja a 3D gyorsítókártyák piacát. A Diamond nemes egyszerűséggel felvásárolta a vetélytársát.

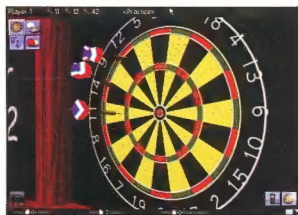
A Sierra és a Dynamix megelégedte, hogy napi ezer e-mailt kapnak amiatt, hogy jó lenne ha a **Red Baron 2**-höz kiadnának egy 3Dfx patch-et. Erre még őszig várunk kell, addig van pár képünk ízelítőnek.

Az **Electronic Arts** jelentése szerint az első negyedéves bevételük 204 millió dollár volt, egész éves ter-
vük pedig 900 millió (!).

Jimmy White's 2: Cueball

Virgin Interactive

A Jimmy White Whirlwind Snooker megjelenésekor hatalmas felhajtást rendeztek a játék körül. Mindenki a forradalmian új, teljesen 3D megjelenítést tartotta a program erősségének. Egyetlen gyengéje volt csak a játéknak, mégpedig, hogy az hazánkban ismertebb biliárd, azaz pool játék helyett, a jóval nehezebb és összetettebb snookert lehetett csak játszani vele. A folytatás már nem csak egy „egyszerű” snooker-szimulátor, hanem több társasági játék is helyet kapott benne. A készítőik persze a két asztali játék – a pool és a snooker – kidolgozására fordították a legnagyobb figyelmet, de dartzhatunk, vagy akár dárma-
zhatunk is a gép ellen. A játék írja az az Archer Maclean, aki az eredeti Jimmy White Snookert „elkövette”, de az igazán



régi játékosoknak talán még mond valamit az a név is, hogy International Karate. Az augusztusban megjelenő program minimális hardverigénye Pentium 133 lesz, de kihasználja a 3D-s kártyák és az MMX processzorok által nyújtott lehetőségeket is.



NBA Fastbreak

GT Interactive

Az EA Sports híres NBA Live sorozatán kívül mostanában nem nagyon próbálkoznak mások kosaras programok készítésével. A GT most egy új kosárlabdajátékot, az NBA Fastbreaket dolgozik. A játékban az amerikai profi bajnokság összes játékosa szerepelni fog, a híresebbeknek saját egyéni mozgásuk is lesz! A kosarasok viselkedése a legújabb motion capture eljárásnak köszönhetően teljesen élethű lesz. Természetesen az összes eredeti stadion is benne lesz a programban, mindegyik egyéni, eredeti atmoszférával.

A szurkolók a hazai csapatot éltetik, az ellenfél büntetőjénél pedig fűtyölnek. Minden játékos tudását 16 különféle érték alapján számolja ki a játék, de akinek nem tetszenek az eredeti kosarasok, az akár új csapatot is tervezhet magának. Összesen 27 féle taktikát válogathatunk majd meg a programban, amelyek között egyetlen gombnyomással változtathatunk. Megjelenés valamikor az év közepén várható.



Sports car

Virgin Interactive

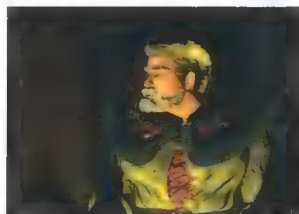
A sportautók szerelmeseinek között valószínűleg nagy sikert fog aratni a Sports car, amelyben olyan híres sportkocsikat „ereszthetünk össze” mint pl. a Panaz Ford Eserante, az Oldsmobile Aurora, az Acura NSX, vagy a McLaren Formula 1-es paripája. A készítőik szerint a számítógép által irányított versenyzők viselkedésükben igazi autózestekre fognak hasonlítani. A programban eredeti versenypályákon autózhatunk, a futam végi visszajátzásokat pedig általunk választott kameranézetekből tekinthetjük meg. A program zökkenőmentes futáshoz



szükséges egy 3D gyorsítókártya, de ezen nincs is mit csodálkozni, mert a játék 640x480-as felbontásban, 65000 szint használ. Megjelenés októberben.

Lands of Lore III

Virgin Interactive Westwood Studios



Eric LeGre, a Fehér Hadsereg vezére, a Király fiatalabb fivére

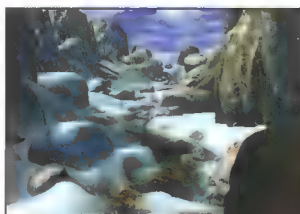


harcos

védelmezik a



A kezelőfelület, melyen a játék közben is vizsgálhatjuk hátizsákunk tartalmát.



A Fehér Toronyba visszafelé
a Fagyos Síkságon át vezet az út.

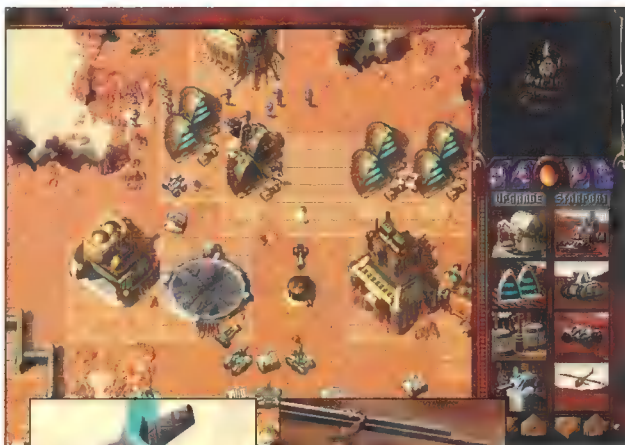
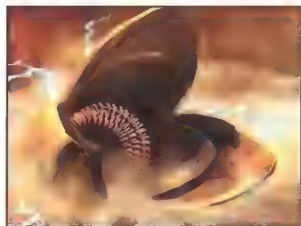


Látványosabb varázslatokra és ellenfelekre számíthatunk.



Dune 2000

Vision Interactive Westwood Studios



Sin

Activision



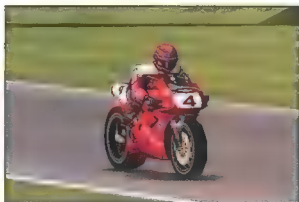
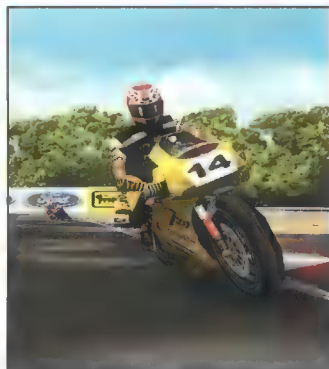
A SIN is a Quake 2 látványosan feljavított és kiegészített 3D rendszerét használja



A remek történetnek köszönhetően a helyszínek sokkal változatosabbak a Quake 2-nél

Superbike World Championship

Virago-Internet-Online-Adresse.com



Panzer Commander

Strategic Simulations Inc.



Anno az SSI nem is gondolta volna, hogy nyerő lóra tesz mikor elkészítette a Panzer General című játékot. Mint ismeretes, a program hatalmas siker lett, már egy folytatást és számos „oldalági” leszármazottat (Allied General, Pacific General, Fantasy General) tudhat magáénak. A cég úgy gondolta, hogy jó lenne a Panzer Generalban bemutatott témát más oldalról is meg-

világítani. Ennek az eredménye lesz a hamarosan megjelenő Panzer Commander, amely szinten a II. Világháborús páncélos ütközeteknek kíván emléket állítani, de nem stratégiai játék, hanem egy szimulátor formájában. A harca éhes játékosok eddig nem sok tankszimulátorban bizonyították rátermettségüket, a Novalogic féle Armored Fist és a MicroProse M1 Tank Platoonja mellett, a II. Világháború ezen arcvál tudomásom szerint csak az Across the Rhine című játék foglalkozott.

A játék – többi szimulátorhoz hasonlóan – kétféle játékmódot kínál: a *scenario*-kat és a *hadjáratokat*. A *scenario*-kban egy-egy általunk kiválasztott csatát játszhatunk végig. Mind a négy ország által választható csaták között vannak könnyebbek és olyanok is amelyek alatt jócskán meg fogunk izzadni. Szintén egy *scenario*-n belül kapott helyet az oktató üzemmód, amelynek segítségével megtanulhatjuk egy tankszakasz irányításának alapjait. Ha úgy érezzük, hogy már a *scenario*-k nem tudnak újat mutatni, akkor irány az igazi játék: a *hadjárat*. Három

szovjet és három német hadjárat vár ránk, mindegyik oldalon 24-27 csatával.

Az első, ami a játék megtekintésekor a szemünkbe ötlik: a programban nagyon sok, igen jól modellezett tank került bele. A harckocsik formája jól sikerült és ami külön öröm: nagyon szép rejtőszínű texturák van-

A legénység

Lehet nekünk a legjobb tankunk a világban, a megfelelően képzett személyzet nélkül sem érünk vele. A legénységnek – amely egy főfőrből, egy lövészből, egy géppuskásból és egy töltőből áll – mi adjuk a parancsokat, vagy ha úgy tetszik, bármelyiknek a szerepét átvállalhatjuk magunkra. A sikeres küldetések után a legénység morálja és ügyessége nő. Ha a személyzet úgy „érzi”, hogy nem irányítjuk őket kellően, vagy túl nagyok a veszteségeink, akkor a tulajdonságaik csökkennek ez pl. egy lövésznél életveszélyes lehet.

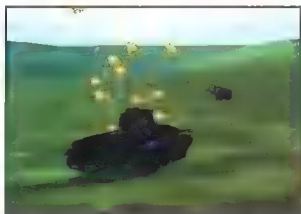
A ma már megszokott 3D gyorsításnak köszönhetően látványos településen belüli csaták is vehetők. Hol vannak már a háromszög hegyek és a kacka-ellenesek...



Ellenség tűnt fel. Előnyösebb pozíciót veszünk fel a melvédésben, attól távolodunk.



nak rajtuk. Természetesen egy 3Dfx kártyára szükségünk lesz, hogy ezeket a élőnyöket élvezhessük. A terep kidolgozottsága elsőrangú: ha nem az úton haladunk, akkor tankunk igencsak „ugrál”, lecsökkentve ezzel a találat esélyét. Csakúgy, mint a valóságban, akkor van a legnagyobb esé-



lyünk az ellenség eltalálására, ha szépen megállunk, lehetőleg egy fal mögé (úgy, hogy csak a cső látszódjon ki). A magányosan álló fákon és épületeken áthajthatunk, ledöntve azokat (hmm... Kelly hősei...). A játékot sokféle nézetből szemlélhetjük, van arcade-szerű „hátulról” nézet, beülhetünk a lőtoronyba, vagy akár „sőfőrlésbe” is. Az apró részletek sokat dobnak a játékban:

A tankok

A játékban tizennégy **német tank** kapott helyet: a 38t, és későbbi változata a 38t(t); a Panzer III F, G, H, J, L; a Panzer IV G, F2, J; a Panther D, A, G; és a hírhedt Tigris I és II. Ezeknek a tankoknak a súlya 9,7-től 69,7 tonnáig terjedt, maximális sebességük pedig 38 és 42 km/h között volt. Közismert, hogy a Második Világháború elején a német tankok jóval fejlettebbek voltak az ellenség harci járműveinél, különösen az orosz páncélsokknál. A német tankokban négy- vagy ötfontnyi légénység teljesített szolgálatot.

A szovjet tankok a következők: BT-5 és BT-7; a T-34/76/A, T-34/76B, T-34/76C, T-34/85; a KV-1A, KV-1C, KV-1S, KV-85; és az IS-2. A háborúban a szovjet hadiipar rengeteg tankot állított elő, a probléma azonban az volt, hogy nem volt meg a megfelelő mennyiségű kezelőszemélyzet működtetésükhöz és javításukhoz. A szovjet járművek súlya 11,5 és 46 tonna között volt, háromtól öt főig terjedő személyzettel. Az ágyúik kalibere 45 és 122 mm, a maximális sebességük pedig 37 és 86 km/h között volt.

A játékban szereplő **amerikai tankok** az alábbiak: M4A3 Sherman, M4A3/76, M4A3E8, M4A3E2, M4A3E2/76, M24 Chaffee, és M26 Pershing. Az USA-nak már a Második Világháborúba való belépése előtt is voltak tankjai Európában, de az amerikai hadigépezet csak 1941 után kezdte gyártani a közismert Sherman példányokat. Az amerikai tankok súlya 31-től 41 tonnáig terjedt, ágyúik mérete pedig 75 és 122 mm között volt. Maximális sebességük 32 és 45 km/h között volt. Minden amerikai tankban ötfős légénység munkálkodott.

Az **angolok arzenálja** a következő: Crusader I, Cromwell I, III, IV, VII, A34 Comet, Matilda Mk. II, Valentine Mk. IX, Churchill IV, és a Sherman V „Firefly”. Habár a tankok, mint harci járművet, az angolok találták föl, a tökéletesítésével egyáltalán nem is foglalkoztak. Az angol tankok legtöbbje amerikai alváz és brit fegyverzet „keresztése” volt. Ennek ellenére a Cromwell és Churchill típusok híresek voltak. Az angol járművek súlya 17,6 és 38,2 tonna között mozgott, fedélzetükön pedig – a Firefly és a Matilda Mk. II. kivételével – ötfős légénység szolgált. Maximális sebességük 22 és 51 km/h között volt, ágyúik pedig 77 mm-esek voltak.



amikor lövünk, a tank érezhetően „hátraugrik” egy kicsit és füst szivároga az ágyúcsőből. A hátraugrás mértéke az ágyúkalibertől is függ, így az összes tank máshogy viselkedik. Ha megpróbálunk megállni egy dombon, a tankunk elkezd visszacsúszni rajta! A terep befolyásolja a mozgást is, az utakon haladhatunk a leggyorsabban.

Parancsnokként „ugrálhatunk” a szakszunk tankjai között és személyesen irányíthatjuk bármelyiket. Ha a gép vezeti a tankot, akkor a sőfőrének tudása alapján fog mozogni. A személyzet egyébként küldetésről küldetésre fejlődik, ha valamelyikük elesik, akkor csak újonccal pótolhatjuk, nem árt tehát vigyázni a légénységre! A Myth-hez hasonlóan különböző formációkban mozoghatunk és egy mozdulattal parancsot adhatunk szokaszunk tagjainak.

Az intro és a hadjárat csatái között lejátszott videójelenetek korhű képekből állnak és a zenével együtt sokat dobnak a hangulaton. A szimulátorrajongóknak igazán csemege lesz a Panzer Commander, amelynek megjelenésére már nem is kell olyan sokáig várni.



AZ **X**-AKTÁK...

Most már nem csak filmen, hanem számítógépen is találkozhattok kedvenceidde!

X-Files: Unrestricted Access

és

X-Files: The Game

A két számítógépes játék nem csupán az X-Akták rajongóihoz szól, hanem mindenki számára kellemes szórakozást nyújt!

Fantasztikus **X**-Files játék az

ECOBIT

szervezésében!

A júniusi PC GURUBAN megtalálod az FBI igazgatónyomát, amelynek belsejébe egy kincskereső játékot rejtettünk!

Gyűjtsd össze a X-Files kincskereső játék darabjait az alábbi üzletekből, a kész képet hozd el központi üzletünkbe (Bp. Wesselényi u. 25.)

és mi ajándékkal kedveskedünk neked!

Részt veszel a játék végi nyereménysorsoláson is, ahol értékes Electronic Arts ajándékokat nyerhetsz!

Budapesti Színház
1072 Dózsa u. 45.

CD Galaxis

1114. Bp. Károlyi Pál u. 8.

Mediamarkt
Eszécsk

576 Gyula (Csongrád) KH
1137. Bp. Párizsi út 13.

EcoBIT Film Center
Munkácsy út 381.

JÁTEK BOX
Duna Plaza

Virtual World - Üllői út 109.
1098. Bp. Üllői út 109.



ELECTRONIC ARTS

A X-Files játékokat magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia KH, az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselője. Az X-Files név és logója a Fox Interactive tulajdonában lévő bejegyzett márkanevek. Az Electronic Arts név és logója Electronic Arts tulajdona és bejegyzett védjeggyel.

Hardwar

Interjú Ade Carless-szel, a játék producerével

ZED: Ha jól tudom, a játék megjelenését múlt év szeptemberére ígérték. Mi okozott ekkora csúszást? (Néhány kiállításon már láttam a játékot és számomra teljesnek tűnt.)

Ade: A plusz időt a mesterséges intelligencia fejlesztésére fordítottuk. Azt szeretnénk, hogy a játékos igazán úgy érezze, hogy egy valódi városban van, és zajlik körülötte az élet. A mesterséges intelligencia érzékenyen fog reagálni a játékos cselekedeteire. Ha nem viselkedik törvénytisztelő módon, akkor felhívhatja magára a rendőrség figyelmét, vagy megtámadhatják a kalózok, amikor éppen nagyon értékes árut szállít, stb. Most éppen a harci manővereken és a fegyverzetten alakítottunk.

ZED: Az előzetes képek és az ECTS-en láttam demó alapján úgy tűnik, hogy a Hardwar a Sandwarriors 3D engine-jét használja. Igaz ez? Változtatatok voltak az engine-en?

Ade: Teljesen új engine-t készítettünk, ami – úgy véljük – jobb lett, mint a Sandwarriors-é volt. A kettő között a legfontosabb különbség a textúrák és a fényeffekták kezelése, valamint a kód megvalósítása. Habár a Sandwarriors engine-je is jó volt, ez azért jóval fejlettebb annál.

ZED: A Realms of the Haunting-ban fantasztikus videotömörítési eljárás használatot. Logikusnak tűnne, hogy ugyanez a technika kapjon helyet a Hardwar-ban is. Ez több órányi video-betétet jelent. Pontosan mennyit?

Ade: Kb. 50 percnyi filmünk van. Ezekből a játékos nagyjából azonos időközönként láthat részleteket (feltéve, hogy az előre eltervezett úton halad). Ötven movie lesz a játékban, a leghosszabb 3 perces (a végső animáció), rövidebbek pedig félpercesek. A videojeleket elég rövidkeek, de ez a játék nem egy interactive movie, inkább az akcióra és kereskedelemre koncentrál.

ZED: Mondanál pár szót a Hardwar új lényeges elemeiről?

Ade: Elég sok ilyen van, lássuk pontokba szedve, hátha úgy nem hagyok ki egyet se.

1. A mesterséges intelligencia nagyon jól sikerült.

2. A játékmenet részletessége minden eddigig felülmúl, a játékos többfajta stratégiát is követhet: lehet békés kereskedő vagy kalóz.



3. A játékos vehet saját házat a világban, sőt olyan csoportot is szervezhet, aminek ott lesz a főhadiszállása.

4. Lehet szoftvereket vásárolni és a HUD-ot mindenki saját kívánságai alapján rakhatja össze.

5. A városban pénzbehajtók dolgoznak. Ha a játékos nem fizet nekik idejében, akkor pár markos legény kiszáll a helyszínre, és...

6. A hangulathoz illeszkedő techno-zene, amely a játékban egy kalózádiókn keresztül érhető el.

7. E-mailen keresztül multiplayer játék.

8. Az űrhajóját mindenki maga állíthatja össze hajtóművek, energiaforrások, fegyverek, rakodórakotok stb. felhasználásával.

9. Az űrhajók napelennel üzemelnek, ezért a napszakok változásának nagy hatása van a játékra. Nappal az űrhajó akkumulátorai töltődnek a naptól, ezért éjszaka

vigyázni kell, mert minden fegyver és a hajtómű is energiát fogyaszt.

ZED: Mondanál valamit a csapatról? Hányan dolgoznak a Hardwar-on? Szeretsz számítógépes játékokkal játszani? Mi a kedvenc stílusod/játékid?

Ade: Két programozó (Ian Martin és Ciaran Guiltneiks) és egy rajzoló (Mark Griffiths) készíti a játékot. Ők régebben a MicroProse-nál dolgoztak, repülőgép-szimulátorokon. Ezt a tapasztalatukat jól tudták hasznosítani a Hardwar repülési modelljének elkészítésénél. A legelső játékuk egyébként a Star Wars spectrum-os feldolgozása volt.

En Ade Carless vagyok és 12 éve működöm a számítógépes játékiparban (ebből tízet a Gremlinél húztam le). Nagyon sok játékot dolgoztam, többek között a Zoolon, a Loadeden, az Actua sorozaton, a Buggy-n, és a Fatal Racingen.



Sakféle stílusú játékok szeretek. Jelen pillanatban a Starcraft, a Quake II, a Tekken 3, a Gran Turismo és az International Super Star Soccer a kedvencem.

ZED: Tudnál valamit mondani a sztoriról? Lineáris a történet vagy a játékos cselekedeteitől függ?

Ade: A fő feladat többé-kevésbé lineáris, de sok lehetőség van arra, hogy a játékos beleszáljon azzal, hogy összetűzésbe kerül a bandákkal, vagy a rendőrséggel. A főfeladat 28 küldetésből áll, a játékos célja egy összeesküvés leleplezése és a Hardwar katonikus világából való elmenekülés lesz. Nem akarok sokat elárulni, de ami napenergiával működik, az nem tart sokáig...

ZED: Mik a terveitek a játékidővel kapcsolatban? A Privateer 2-ben a legnagyobb gond az volt, hogy 2 nap alatt végig lehetett játszani, így az ember hamar elvesztette az érdeklődését a játék iránt. Remélem, hogy a Hardwar-ban sokat kell majd küzdeni mire végig tudnám játszani a játékot!

Ade: Sohasem játszottam a Privateerrel (habár jó dolgokat hallottam róla). Az azért jelent valamit, hogy csináltunk egy tesztet, hogy mennyi idő alatt lehet egyhuzamban végigjátszani a játékot. Az első tesztet reggel 9-kor kezdett hozzá, a helyére még kétszer ült be valaki más. A játékot 20 órával később fejezték be, de csak a létfontosságú dolgokat csinálták meg és azokat is egy részletes leírás alapján.

Hidd el nekem, a Hardwar igen nehéz játék lesz. Kockáztatnod kell, hogy elég pénzt keress. Persze kereskedhetsz becsületesen is, a bejáratott útvonalakon de, akkor több napon keresztül kell dolgozod, hogy egy árva rakétát tudjál venni.

ZED: Nagyon sokan hasonlítják a Hardwar-t a klasszikus Elite-hez. Miben fog a Hardwar különbözni a többi űrszimulátor/kereskedő játéktól mint amilyen az Elite vagy a Privateer volt?

Ade: Abban hogy egy nagyon részletesen kidolgozott világban játszódik és a mesterséges intelligenciában.

ZED: Használni fog a program a 3D gyorsítókártyát?

Ade: A Hardwar a 3Dfx-et, a Power VR-t és a Direct3D-t fogja támogatni.

ZED: Hallhatnánk valamit a többjátékos üzemmódról? Milyen hálózati protokollokat fog támogatni a Hardwar? Milyen típusú játékokat játszhatunk a hálózaton keresztül?

Ade: A játék interneten, helyi hálózaton és E-mailen keresztül játszható. Nincsenek külön többjátékos küldetések, csak azok elérhetők, amelyek a sima játékban is játszhatóak. Talán ha lesz folytatás, majd készítenünk többjátékos küldetéseket is, de az idő egyelőre ellenünk dolgozik.

ZED: Mikor jelenik meg a Hardwar és mik lesznek a hardver követelmények?

Ade: Most készült el a bétaváltozat, a végleges játék úgy 4-8 hét múlva már a boltokba kerülhet! A minimális hardverkövetelmény: P120, 4-szeres CD-ROM, 16MB RAM. Az ajánlott: P200, 3Dfx/PowerVR, 16MB RAM, force feedback joystick.

ZED: Köszönöm az interjút!



Fallout 2

Interplay

Senki sem állította, hogy a nukleáris háború utáni élet egyszerű lenne. A régi szép napok sajnos elmúltak, a hős, aki elpusztította a mutánsokat néhány évvel ezelőtt, sajnos elhalálozott (nyilván a kalandjai során szerzett sugárfertőzésnek köszönhetően). Az álma azonban megvalósulni látszik, a 13-as Vault lakói úgy döntenek, kiköltöznek a Föld felszínére és megalapítják Vault City-t. A Fallout első részéhez hasonlóan a vezetőnk csak egy egyszerű feladattal bíz meg, ennek teljesítése közben azonban a szerteágazó sztori is világos lesz és fény derül a valódi feladatra is.

Az Interplay úgy gondolta, a nyerő csapat nem szabad változtatni, ezért a második rész szinte teljes egészében az elsőre fog épülni, csak néhány apróságot fognak megváltoztatni. Természetesen új lesz a világ, a sztori, a karakterek, a küldetések és kapunk egy autót is, amivel szabadon száguldozhatunk a sivatagban!

Hogy mi is történik mostanság a Fallout világában? Mint már említettem, a 13-as Vault lakói elhagyták a hosszú évek óta tartó kényelmet és az emberi civilizációt szeretnék újjáépíteni. Első feladatunk az lesz, hogy az elődünknek, a Fallout főszereplőjének holttestét megkeressük és a Power Armorját megszerezzük. Miután ez sikerült, a vezető a következővel bíz meg minket: keressünk egy Édenkert Készítő Készletet, amiről az első részben is olvashattunk. Ez a



szerkentyű elengedhetlenül szükséges egy város alapításához. A játékos egész Észak-Kaliforniát (legalábbis ami megmaradt belőle) be fogja járni, amíg talál egyet.

Mióta a Fallout világon jártunk, jöcskőn megváltozott minden. A lakosok politikai és ideológiai csoportokra váltak szét. Vault City lakói legszívesebben letagadnák, hogy azoknak az embereknek a leszármazottai, akik kirobantották a harmadik világháborút. Shady Sands-ból, a faluból mára politikai hatalom lett, az

Új Kaliforniai Köztársaság fővárosa. Felépült Új Reno, aki szexre, drogra vagy könnyen szereshető pénzre vágyik, annak itt a helye. Sok régi ismerőssel találkozhatunk a játékban, többek között a közkedvelt szuper mutánsokkal is, akik most ismeretlen oknál fogva egy domb tetején laknak és radioaktív kőzetet bányásznak.



A Fallout világa tele volt nem-játékos karakterekkel. Ezek közül néhány, mint Dogmeat, vagy Ian akár csatlakozhattak is hozzánk. A második részben is így lesz, de az NPC-k sokkal jobban ki lesznek dolgozva. Mindegyiknek saját egyénisége lesz és ha rávesszük őket, hogy csatlakozzanak hozzánk, akkor nem csak a csapatában, hanem egyéb nehéz helyzetekben is segítségünkre sietnek.

A Fallout első része volt az a játék, amely hosszú idő után végre igazi örömet szerzett az RPG-rajongók népes csapatának. Annak ellenére, hogy idén rengeteg és igen ígéretes szerepjáték fog megjelenni, a Fallout 2 versenyben lesz az év RPG-je címmért.

WORLD CUP 98

WINDOWS

95

Továbbfejlesztett grafika!
Könnyebb kezelhetőség!
Az összes VB-re kijutott csapat!
Klasszikus VB döntők újrajátszási lehetősége!
1954, Német-Magyar döntő!
Magyar kézikönyv!

EA
SPORTS



TE IS JÁTSSZ AZ ARANYCSAPATTAL!



Akár Puskás Öcsi szerepében
is megmászhatod a
futballtörténelmet!

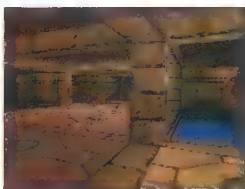
A játék mellé limitált
példányszámban a
Puskás Öcsi életútját
bemutató könyvet adjuk
ajándékba! Ne hagyd ki!



Exkluzív!

Magyarországon forgalomba hozza az EcoBIT Multimédia Kft., az Electronic Arts hivatalos magyarországi képviselete. Minden jog fenntartva! 1998 © Electronic Arts - EcoBIT Multimédia Kft.
Információ: EcoBIT Multimédia Bp. 1077 Wesselényi u. 25. Tel.: (11351-3078 www.ecobit.hu)

Ebben a hónapban...



A június az IFABO, a korán bekecszontott nyár és minden idők legjobb fociprogramja, a **World Cup '98** mellett két márcsár elfeledett játékos-géniusz feltámasztását is elhozza.

Az egyik a tank-szimulátoroké: a régi nagy nevek – **Steel Thunder**, **M4 Sherman** – kiműködtek, s az utóbbi időben csak egy egy magányos hős (Armored Fist, M1 Tank Platoon) emlékeztetett arra, hogy a harci szimulátorok világja nemcsak a levegőre és vízre korlátozódik. Most azonban megtört a jég, és nem sokkal az Armored Fist 2 után bedübörögtek a színpadra az **IPanzer '44**, az **M1 Tank Platoon 2**, és a **Panzer Commander**. Szimulátorrajongók számára tehát az e havi jelzők harcokká válnak, és nemcsak a tankok, hanem a fegyverek is.

A másik addig "felfedezett" stílus a klasszikus fantasy szerepjátékoké. Az RPG rajongók talán nem várták annyira közelről, mint a tankosimulátorok kedvelői, hiszen az utóbbi hónapokban azért "dübörögtek" nekik egy **Lands of Lore 2** és egy **Ultima Online**. '98 nyara azonban egy minden múltjával gazdagabb PRPG idény fog bevezetni: Gondoljunk csak bele, **Ultima 9**, **Lands of Lore 3**, **Wizardry 8**... A nagy hajrá elé befejeztéskor már mindegyik regóta várt játékot, a fantasztikus **Might and Magic 6**-ot, és a maga módján szintén elég megkapó **Descent to Undermountain** újradolgozta.

Emellett persze elég sokas a júniusi paletta: többek között az e havi ZED-ben felfedezhetjük a menedzserprogramtól polgári repülés-szimulátorig mindent, mi számunkra leginkább a stratégiai játékok kedvelői lehetnek kedvéket egy **Rebellion**-típusúhozban és egy részletes **Starcraft**-típusúhozban. Szimulátorokhoz tartunk egy kis helikopter-vezérlő továbbfejlesztést a **Langbow 2** kapcsán, a múlt szombatán bejelentett **Tu** tal **Annihilation** végigjátszás második fele pedig helyhiány miatt a CD-ra szorult.

És egy kis előzetekintés a végére: június végén a first person shooter-ek reneszánszának jegyében fog eltelni (Unreal, Sin, Half-Life, Duke Nukem 4Ever...), megmaradnak néhány real-time stratégia játék (Populous 3, Dune 2000), és lassan megjelennek az első Woodrow Wilson akciójátékok is (Forsaken, Incoming). Egy szó, minden szó: tiztós nem fogunk unatkozni!

A játékok értékeléséről...

0-50: Nem valószínű, hogy valaha is 50 százaléknál kevesebbet fogunk adni egy játéknak. Egyrészt manapság annyi játék jelenik meg, hogy a gyengébben sikerült egyszerűen nem férnek bele az oldalszámba. Másrészt 1998-at írunk, és a szórakoztató szoftverek eljutottak egy olyan szintre, hogy ma már nem jelennek meg „rossz” játékok. Lehet egy játék kicsit félreismerült, esetleg unalmas, vagy nem túl szép, de annyira gyenge nem, hogy 50% alatt értékeljük. Ha mégis, az nem érdemli meg, hogy írjunk róla.

50-60: Az ilyen játékok igazán kiemelkednek a tömegből – csak sajnos negatív értelemben. Ha már úgy kell keresgélni egy játékban a nekünk kicsit tetsző elemeket, akkor értékelünk így. Szerencsére nagyon ritkán találkozunk ilyen alkotásokkal.

60-70: Az így értékelt játékok általában azok, amiket az ember már huszonötöször

látott (és ebből 20 jobb volt). Semmi újdonság, sem tartalmilag, sem a kivitelezésben. Legjobban úgy jellemezhetnénk, hogy „Csak fanatikusoknak”.

70-80: Ezeket a játékokat a „nagy átlag” kifejezéssel érzékeltethetjük a legjobban. Korrekt, jó kis játék, csak éppen van nála a maga kategóriájában sokkal jobb is.

80-90: Ez már sokat jelent! Jelenthet egy, bár semmi igazi újdonságot nem mutató, de nagyon profin elkészített klónt, vagy egy szuper játékot, amit apró, idegesítő hibák rontanak el.

90 felett: A csúcs, a slágerek, a legendák, melyekről néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „nagy öregnek”. Olyan játékok, ami 100 százalékot érdemelt volna, mi még nem láttunk (de persze szeretnénk).

A hardver-igény

Úgy gondoltuk, nem sokat mond az, ha a játék „hivatalos” hardverigényét adjuk meg, hiszen attól, hogy a dobozon mondjuk P133 szerepel, lehet, hogy a fut egy P100-on is, de elképzelhető, hogy még 166-on sem élvezhető. Ezért felállítottunk négy kategóriát, és ezeket adjuk meg konkrét megahertzek és megabyte-ok helyett. A játékok hivatalos gépígyényét az összesítő táblázatban találhatjátok meg, sok egyéb információ mellett.

Alap: DX4-100, 8Mb - P90, 16Mb

Közepes: P100, 16Mb - P133, 32Mb

Gyors: P166, 32Mb - P200, 64Mb

Erőmű: P233 MMX, 64 Mb - a csillagos égig

Reméljük, így többet tudunk segíteni a játékok hardverigényének realitás megítélésében. A kategóriákat – a fejlődés ütemét elnézve – valószínűleg úgy félfévente újra fogjuk értékelni.

Nyerj egy utat a

1998-as foci vb-ra!

Szeretnél Te is ott lenni a '98-as franciarszági foci világbajnokságon?



Nem kell mást tenned, mint részt venni a Electronic Arts, az EcoBit Kft. és a ZED magazin közös, háromrészes játékán és ha Te leszel a szerencsés nyertes, a mi költségünkön utazhatsz Párizsba. A feladat egyszerű, mindössze a alábbi – valamint a ZED következő két számában található – kérdéseket kell helyesen megválaszolni és máris részt veszel a 10 nyertes személyét eldöntő sorsoláson. A díjakat személyesen Puskás Öcsi adja át, így már magában ezért is érdemes próbálkozn!

Fődíj: Egy négynapos utazás Párizsba

az 1998-as foci egyik mérkőzésére! Utazás repülővel, odakint pedig szállás és ellátás vár a nyertesre. És hogy melyik mérkőzésre szól a jegy? Nos, egyelőre legyen meglepetés. Most csak annyit árulunk el, hogy nem a csoportmérkőzések egyikéről szó. a következő ZED-ből további részleteket tudhatsz meg...



2-4. helyezett: 3 db Electronic Arts – EA Sports – ajándécsomag (EA sporttáska, EA Sports poló, játék)

5-10. helyezett: 6 db Electronic Arts – EA Sports – poló

A versenyhez a világbajnoksággal egy időben megjelenő EA Sports által fejlesztett – World Cup '98 szolgálatát – aprópót. Íme a harmadik kérdés-hármas:

1. Melyik ország nyerte a kupát a VB-k történelme során a legtöbbször?
2. Hol és melyik VB-ken szerepelt legjobban a magyar válogatott?
3. Hányszor fordult elő, hogy a világbajnoki cím sorsát 11-esekkel döntötték el?

A három kérdésre a válaszok beküldési határideje 1998. június 15. A válaszokat levélben, illetve e-mail-ben a compo@zed.hu címre várjuk.

Szabályok:

1. A játékon nem vehetnek részt az EcoBIT Kft. és a ZED magazin munkatársai.

2. Egy pályázótól több beküldött megoldást nem fogadunk el.



ELECTRONIC ARTS™

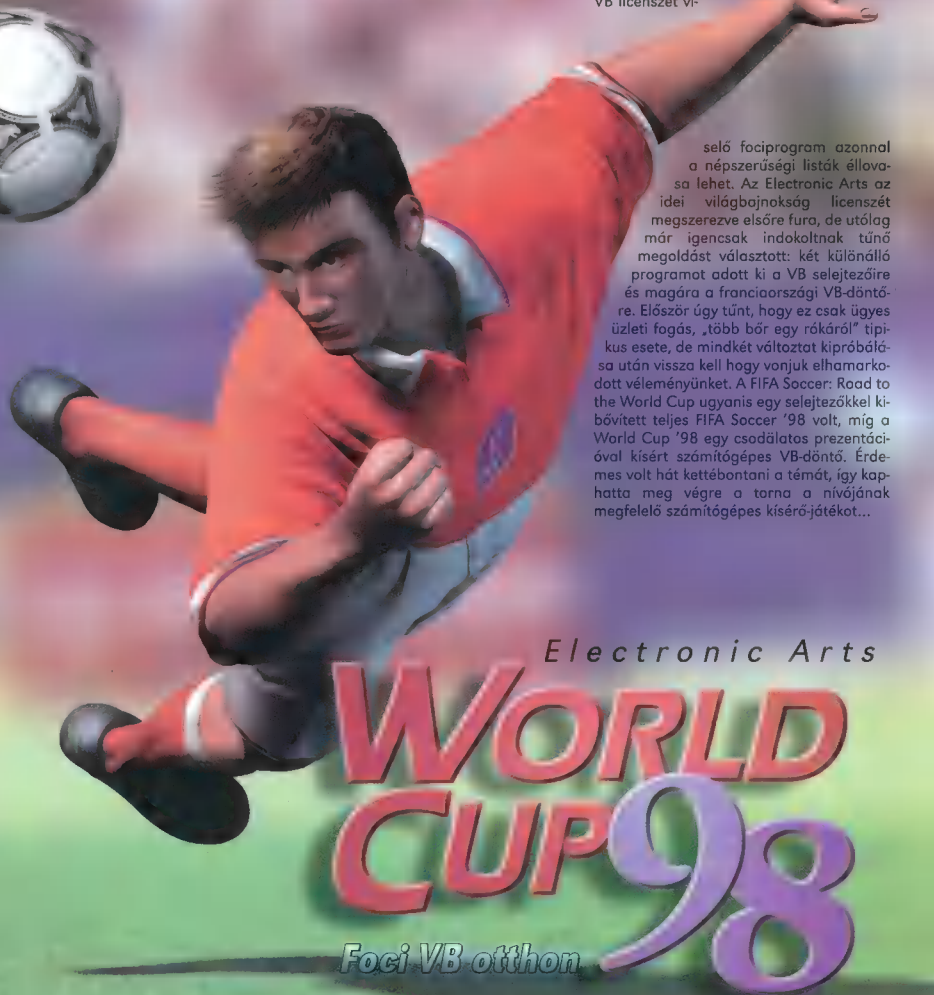
ECOBIT. ZED





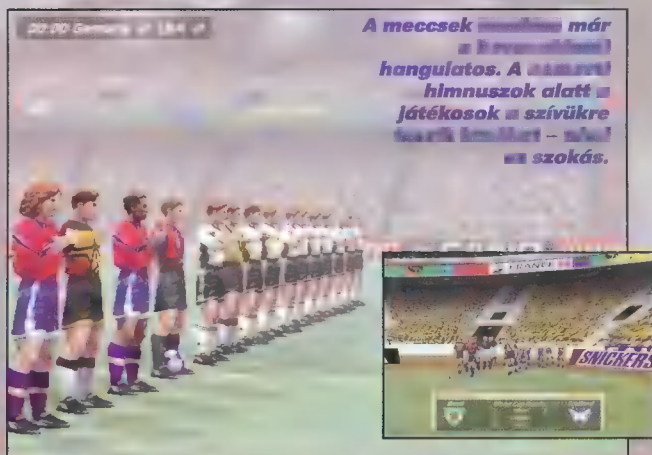
A labdarúgó világbajnokságot az olimpiához hasonlóan minden négyévenként rendezik meg. E két sportesemény a legnépszerűbb, és legnézettebb a világon. A labdarúgó világbajnokságok mindig is rendkívül izgalmas mérkőzissorozatot hoztak, hiszen a trófea elnyerésének presztízse máig igen erőteljes. A futball világbajnokság természetesen a számítógépes sportjátékokat készítő cégek szemében is nagy tekintélynek örvendő, hiszen egy a VB licenszét vi-

selő fociprogram azonnal a népszerűségi listák éllovasa lehet. Az Electronic Arts az idei világbajnokság licenszét megszerezve elsőre fura, de utólag már igencsak indokoltnak tűnő megoldást választott: két különálló programot adott ki a VB selejtezőire és magára a franciaországi VB-döntőre. Először úgy tűnt, hogy ez csak ügyes üzleti fogás, „több bór egy rákáról” típusú esete, de mindkét változatot kipróbálása után vissza kell hogy vonjuk elhamarkodott véleményünket. A FIFA Soccer: Road to the World Cup ugyanis egy selejtezőkkel kibővített teljes FIFA Soccer '98 volt, míg a World Cup '98 egy csodálatos prezentációval kísért számítógépes VB-döntő. Erőmes volt hát kettéválasztani a témát, így kaphatta meg végre a torna a nivójának megfelelő számítógépes kísérő-játékot...



A World Cup az Electronic Arts-tól meg-szokott színvonalú és hangulatú intrával indul. Azonnal találkozhatunk benne Footix-szal a VB kabalafigurájával, aki labdázva-dekázgatva végigkísér majd a menükön is. Az intróban a Chumbawambától a Tübhumping szól, mely kellően beindítja, fel-pörgeti az embert, alig várjuk hogy a stadi-onok, játékosok és rajongók között átrepülve eljussunk a főmenübe, és onnan az első mérkőzésre. A menüknél nem érde-mes sokat elidőzni – magától értetődően a training, friendly, penalty shootout és World Cup lehetőségek közül választha-tunk, de azért az opciók tartogatnak né-hány érdekességet számunkra a játék nehé-zségével kapcsolatban.

Elsőként venném a nehézség alapbeál-lítását, ahol három fokozat közül választh-atunk – amatőr, profi és a world cup. Az amatőr szint elég könnyű lett, amin egy-szer végigmenetelve megtanulhatjuk az irányítást, és már léphetünk is tovább a professzionális szintre. Ez a nehézségi foko-zat igen nagy ugrást jelent: a csapatok egyes játékosai is sokkal jobbak, és ellenfe-leink is kezdenek csapatként viselkedni. Hir-telen azt vesszük észre, hogy számtalan-szor kijátszanak minket passzokkal, és csapatjátékuk igen jól szervezett. Itt már eléggé fel kell kötnie az alsóneműt annak, aki egy gyengébb csapatot választva sze-retné VB-t nyerni. Konkrét példát említe, a horvátoknál a döntőbe jutni igen nagy mű-vészet volt. A nehézségi fokozaton viszont lehet kissé finomítani az imént említett kompenzálására: az egyes csapatok játék-szintje jelentősen eltér, és ezt kétfélekép-pen is kiküszöbölhetjük. Beállíthatjuk azt, hogy ellenfelünk kapjon egy kis handicap-et, vagy beköpecsöljük a Catch-up logicot, mire a gyengébb csapatot egy kicsit felhú-zza a gép (valószínűleg ezek eleinte mi le-szünk). A csapatok szintje egyébként elég realisan lett belőve, igazából csak egy csapattal volt problémám, mégpedig a néme-tekkel. Ez a csapat szinte irreálisan erős lett, talán nagyobb hévvel küzd, mint a va-lóságban. Az egyes játékosai szinte mindig elszedik az ellenfélről a labdát, egy csejt megkísérelni is életveszélyes (azaz felesle-ges) ellenük. Az összes többi csapat szintje korrekt, túlrózi valós játéktudásukat és sze-replésüket. A nehezebb ellenfelek játékosai egyre gyorsabbak és technikásabbak, és csapatként is egyre többféle figurát mutat-nak fel. Az opciókban ezen felül szinte min-den szabályozható: a pálya gyepeinek álla-



potától, az időjárásról át a bírő szigorúsá-gáig minden apró részlet módosítható a programban. Miután sikerült beállítanunk a játék nehézségi szintjét, végre elindulha-tunk, hogy letezzeljük „szaktudásunkat” a játéktérre is.

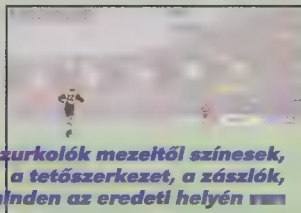
A játék irányítása a korábbi FIFA Soccer változatokhoz képest eléggé megváltozott – szerencsére pozitív irányba. Az irányító-rendszer többszintű lett. Az NBA Live kusza gomb-seregével ellentétben itt egy nagyon átgondolt billentyűzetkiosztást raktak össze. A program lekezei a 8 gombos joy-stickoknak akár az összes gombját, de a nagy pozitívum, hogy az irányításnak több szintje van. Alapszíntén négy gombbal ki-válóan el lehet játszogatni a programban, és a plusz gomboknak játékkunka való be-építésével látványos és hasznos extrák hoz-hatók ki játékosainkból. Ezek az extrák nem csak plusz mozdulatokat, pl. cseleket jelen-tenek, hanem leállított labdás helyzetek-nél, pl. bedobás, szöglet vagy szabadrú-gás, igen finoman szabályozhatjuk az elvégzés folyamatát, „betanult figurákat” kezdeményezhetünk. Ha az általunk irányí-tott játékosnál van a labda, akkor a pro-gram automatikusan kijelzi, hogy abban a pillanatban passzolva kinek menne a bőrgolyó. Ez egy nagyon fontos információ, mert ezt figyelembe véve és megfelelően időzítve a passz ellövését minimalizálható

A meccsek már a hivatalos hangulatos. A játékosok himnuszok alatt játékosok szívükre szorítják a székélyt.



az eladott labdák száma és igen szép kény-szerítéssel tudjuk az ellenfél kapujáig ve-zetni a labdát.

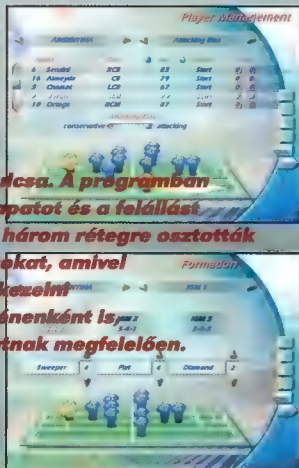
A kapura lövésnél nagyon fontos, hogy 20 méterrel távolabbról nemigen ér-deemes próbálkozni, mert elég jó lett a ka-pusok mesterséges intelligenciája. A góllö-vésre a legnagyobb esélyünk egyébként kapualövésből, szögletből, kiugratásból il-letve a kapu előtti kavargósdást kihasználva lehet. Ha az alapgombokon túl az extrák kezelését is elsajátítjuk, akkor igen komplex mozdulatsorok hozhatók ki a játékosokból, példaként említeném a csel gomb haszná-latát, melyet az irányokkal együtt kombi-náltan nyomogatva számos ellenfélből lehet idegroncsot csinálni. Szerencsére azonban a World Cup-ban nem 11 egy-mástól független játékosból álló csapatok



A játékosok a szurkolók mezeitől színesek, a tetőszerkezet, a zászlók, minden az eredeti helyén van.



A stratégia a siker kulcsa. A programban nem csak a kezdőcsapatot és a felállást lehet módosítani, de három rétegre osztották a stratégiát beállításokat, amivel igen pontosan lehet kezelni a játékot – akár egyenként is, vagy az adott pillanatnak megfelelően.



közötti mérkőzésbe avatkozhatunk be, hanem egy teljes csapat összjátékát kell megszerveznünk. Az irányítás elsajátítása csak az első lépés a sikerhez, a jó szerepléshez még sok taktikai érzék és a pályán való tisztánlátás is alapvető.

A World Cup talán legfontosabb újdonsága számomra, hogy végre eljutottak oda a focijátékokat készítő fejlesztők, hogy a mozdulatok és a labda mozgásának élethű megvalósításán túl a foci, mint csapatjátékot foglalkozzanak. A World Cupban az egyes csapatok játékeréje már nem csak abban különbözik egymástól, hogy a benne levő játékosok gyorsasága, labdakezelése, vagy más tulajdonsága jobb, hanem a csapat egésze ezen felül különböző játékerő képvisel. Erre példaként ismét a németeket kell felhoznom, akár a brazilokkal vagy a

olaszokkal összehasonlítva őket. A németek játékosai egyenként nagyon jók, de a másik két említett csapat sokkal szebben játszik, sokkal többféle támadó-figurát használ. Az eddig elmondottaknak megfelelően nekünk sem elegendő már gyorsan passzolgatni a labdát, hanem ki kell használni a pályán egy pillanat alatt adódó lehetőségeket, helyzeteket, az ellenfél védelmében észszerűen kialakuló lyukakat. Ebben van segítségünk a korábban már említett jelzés, hogy az adott pillanatban kinek passzolna az általunk irányított játékos, de igen hasznos lehet a radar bekapcsolása is. A jobb felső sarokban megjelenő kicsinyített pályára tekintve azonnal látható, hogy hol állunk meg az erőgyensúly a pályán.

A programban nagyon nagy súlyt fektettek az élethű taktikára, számos opció

foglalkozik a csapat stratégiájával, így ezekre érdemes külön kitérni. Egy ilyen kaliberű programtól alapon elvárható, hogy módosítani lehessen a kezdő keretet és a felállásokat, de a World Cup készítői ennél jóval tovább mentek; sokkal több rétegen keresztül nyúlhatunk bele a csapat játékába. Az első réteget jelentik a felállások, melyekből egy mérkőzésre hármat állíthatunk össze, és a játék során ezek közül választhatunk. A már megszokott védelem/középpálya/támadó sor felosztást azonban több téren is finomítani lehet, ez jelenti a második szintet. Választhatunk az adott posztban belül több formációból, pl. sóprögetés vagy onélküli játékok, és az egyes játékosok helyét is módosíthatjuk az alaperzióhoz képest. Emellett igen fontos hatása lehet a mérkőzés során, hogy az egyes játékosok

Fociaról

Minden sportszerető ember csak egy dologra tud gondolni ezekben a napokban: hamarosan foci VB! Annak ellenére, hogy a magyar válogatott nem jutott ki a világbajnokságra, a rajongók egy hónapi hideg élelemmel és egy tartalék TV-vel (nehogy bármint elmulasszanak) a szobájuk mélyén fogják tölteni a június 10. után következő négy hetet. A kiadók a restek, igyekeznek meglovagolni a VB által keltett hullámokat, ezért szinte minden nagy cég kiad egy fociprogramot mostanában. Most ezek szeretnénk ízelítőt adni, ezzel is megkönnyítve a választást a játékok közül.

Adidas Power Soccer '98

Kevesen tudják, de az Adidas Power Soccer már a harmadik lesz az Adidas által szponzorált fociprogramok sorában. Az első még jó 10 évvel ezelőtt jelent meg Spectrumra és C64-re, az Ocean gondozá-



sában. A következőre várni kellett pár évet, az Adidas Predator focicsuka premierjével együtt jelent meg és elég mérsékelt sikert aratott. Ez annak is köszönhető volt, hogy aki rájött a "titkos Predator lövésre", az verhetetlen volt, hiszen a kapus nem tudta azt kivédeni. Az új résszel remélhetőleg nem lesznek ilyen problémák. A játékosok felugranak, fejelnek, gyorsítanak, állóznak (!) és

nak milyen agresszivitást és mekkora mozgásteret engedünk. Amint látható, a csapat szintjétől haladtunk lefele a játékosok felé – legalul található meg az emberfogás, melynek segítségével kijelölhetjük az ellenfél legnagyobb bajkeverőit, és ezekre külön embert állíthatunk, aki hathatósan odafigyel, és megpróbálja kikapcsolni őket a játékból. A horvát-német találkozó Jürjen Klinsmannra állítottam rá egy embert, aki ezután szinte eltűnt a pályáról, komoly veszélyt már nem jelentett. A taktika harmadik szintjét a játék közben gombnyomással közvetlen elérhető taktikák jelentik. Megfelelő gomb megnyomására ugyanis aktiválható a szélsők felutása, az egész pályás letámadás, vagy a lestatika.

Az eddigi mérkőzéseken egyébként azt tapasztaltam, hogy meg kell próbálni gyors passzokkal kijátszani a szélekre a labdát, és ott felutni egy szélsővel, mert



egyéb speciális mozgásokra is képesek. Beállíthatjuk, hogy mennyire legyen a bíró elnéző a szabálytalanságokkal szemben, így kipróbálhatjuk milyen a tiszta küzdelem, vagy akár a kemény, sötét, alattomos játék. Ötféle kameranézetből választhatunk, mindegyiken nyomon követhetjük egy „radar”-on a szélsőkkel az ellenfél játékosainak helyezkedését, 2 vagy 3 dimenzióban is.

akkor széthúzható az ellenfél védelme, és a közepén felszabaduló játékosainknak bepasszolni, vagy beívelve a labdát komoly veszélyt teremthető. A programban a kapusok igen érzékenyek a szögletekre, így az is egy érdekes taktika lehet, hogy megpróbálunk szögletet kicsikarni, majd azt a rövid sarokhoz ívelve a kapus kicselezése után próbálunk meg gólt lőni az ötösről. A nálunk erősebb ellenfelek ellen nem szabad középpályán kísérletezni, hanem fel kell állítani egy betonkemény védelmet és egy erős támadósort, a labdát pedig egyszerűen át kell ívelni az ellenfél középpályás-során.

A csapatok erősségét elég jól eltalálták a programban. A VB nagy esélyesei eddigi szereplésüknek megfelelően játszanak a World Cup-ban is, és egy kisebb játékerőt képviselő együttesnek igen jól ki kell jöjjön egy komolyabb ellenfél elleni mérkőzésen a lépés ahhoz, hogy döntetlent érjen el, vagy akár nyerjen. Persze előfordulhat azért ilyen, hisz a labda gömbölyű... A jobb csapatok több helyzetet tudnak kioldozni, többet birtokolják a labdát, de ha pechjük van, akkor akár több kapufát is lőnek, és egy potyagóllal meg lehet lepni őket. Az eddigi játszott mérkőzések alapján a legerősebbnek a brazilok, németek, spanyolok(!) és románok(?) tűntek, de a program statisztikái változnak a mutatott teljesítményünk alapján, ezt pedig leginkább három dolog befolyásolja: mennyit birtokoljuk a labdát az ellenfél kapuja előtt, a kapura lövéseink száma és a lőtt góljaink. Amit még itt ki szeretnék említeni, hogy a kapusok tudását igencsak feljavították, így most már nem ejtenek be minden második lövést a kapuba, sőt...

A játék grafikája alapvetően nem tér el a Road to the World Cup-ban megszokottól, de azért még tudtak egy kicsit finomítani rajta. Bárki látta a játékot, legyen számítógép-rajongó vagy laikus, mindenki el volt ájulva a képernyőn látottaktól. A prog-



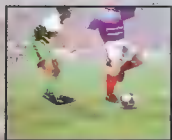
Nincs a motion capture technikának, egy átlag magát az ember, mintha a tv előtt ülne.

Természetesen bármelyik akciót visszanezethetjük, még a stadion kivetítőjén keresztül is! Az öt legerősebb európai nemzeti bajnokságban bizonyíthatjuk rátermettségünket (angol, német, olasz, spanyol, francia), és a nemzetközi porondra is kiléphetünk, olyan nemzeti válogatottakkal, mint pl. Brazília, Japán vagy az Egyesült Államok. A játék nagy hátránya lehet a vetélytársakkal szemben, hogy nem a VB körül forog, egyszerűen csak a világbajnokság idejére időzítették a megjelenést, ami június 8.

World Cup '98

Már megszokhattuk, hogy a Electronic Arts programjai mindig a legjobbak között vannak, legyen szó kosárlabdáról, jégkorongról, vagy akár a fociról. A cég valószínűleg jó lóra tett, amikor megszerezte a FIFA-tól

a világbajnokság exkluzív jogait. A készítő a jól ismert FIFA sorozat alkotói és azon igyekeznek, hogy minél jobban megpróbálják az világbajnokság hangulatát a számítógépünkre is átültetni. Mind a 10 eredeti stadion és a 24 csapat belekerült a programba. A real-time kvetítés sem maradtak ki a játékból, ezt azonban nem kisebb nevek végzik mint a '86-os VB gólkirálya, Gary Lineker és a szintén sokszoros angol válogatott Chris Waddle. Nem csak az ideit, hanem régebbi klasszikus VB döntőket játszhatunk végig a programmal, beleértve a számunkra legemlékezetesebb és legfájdalmasabb 1954-es is. A játékosok mozgása a motion capture technikának köszönhetően igen élethű, a készítő más játékosokat használtak a csatárok, a középpályások, a hátvédek és a kapusok mozgásának modellezéséhez. A multiplayerről néhány szó: hálózaton akár nyolcan is játszhatunk egy csapatban (!). A program megjelenési dátuma május 22.



Szombat (az angol kapus) ismét, hogy szembenézőn az első 11-esével.



rán mind a nyolc VB-helyszínről szolgáló stadiont tartalmazza egy az egyben lemelezve azokat. A jellegzetességeik jól felismerhetők, és természetesen a teltház mellett még Footix zászlókkal, FIFA logókkal és a szponzorok transzparenszeivel is felvérteztek őket. A nézőtér perspektívikus ábrázolása szinte tökéletes, a lelátók a pályára körbe törnyosulnak, modern aránát ki alakítva abból. A gyepről az időjárásnak és a

napszaknak megfelelően számos színárnyalatot vehet fel. Ha napos idő van, és száraz a fű, akkor néhány helyen láthatóan ki is kopnak a gyeptéglák, ezzel némi baránságot hozva a zöld tömegbe. Az esti mérkőzéseken reflektorok világítják meg a játékteret, melyek érdekes fényoszoródást és árnyékok egész sorát keltik. A különböző időjárási elemek is megjelennek a programban: szikrázó napsütés, köd, eső más és más fényviszonyokat teremt a stadionban, melyet befolyásolnak természetesen a stadion építmenyei is. Kritika csak a lelátókon ülő nézők kidolgozását érheti – ezek most mindig kissé laposak. Általában a nézőtér fele az egyik csapat szurkolóié, míg a maradék helyeken a másik váloga-

tottat kísérő nézők foglalnak helyet – ez a nézőtér színéből érzékelhető. A textúrákat nem bump-olták, és nem is animálták, így az az ember érzése, hogy tomboló százerzes tömeg helyett színes téglalapoknak játszik, de igazából nincs ideje ezzel foglalkozni.

A programban számos kameranézet közül választhatunk, mint eddig is, és szinte bármelyikből jól játszható a program. A pozitív meglepetést viszont a játék szüneteiben használt kameramozgások okozták. A TV-s közvetítéseknél megszokott ráközelítések, játékosra zoom-olások, különféle forgások és scoll-ok mind felhasználásra kerültek a játékban, így az ember egy valódi mérkőzés közepén érzi magát.

A játékosok animációja már a Road to the World Cup-ban is lenyűgöző volt, de most még sikerült egy kicsit csavarni rajta, mégpedig az újabb köttes mozdulatok és extrák beillesztésével gazdagították az eddig is szinte teljesnek érzett mozdulatkört. Új ünneplések kerültek be a programba, melyek nagy része már nem szóló mozdulat, hanem több játékos együttes, összehangolt mozgása. Példa lehet erre, mikor két játékos a levegőbe ugorva tapsol, a 'kicsi a rakás' stb... A negatív érzelmeket is beépítették a fejlesztők az animáció-körbe, pl. gól esetén a szenvedő fél tagjai veszekednek a kapussal, elkeseredetten ballagnak, vagy éppen a lapot kiosztó bíráló veszekedő, mutogató játékos esete is felhozható itt. Újdonságnak számítanak a két csapat játékosainak interakciói, mint pl. amikor levonuláskor beszélgetnek egymással az ellenfelek. A VB sajátos ceremóniái egy az egyben bekerültek a játékba. A mérkőzések kórítésszerűsége a játékban is a készítő: először egymás mellett felvonulnak a csapatok, felállnak középen, himnuszok következnek szívre tett kézzel végighallgatva, mindeközben ideges melegítés, rugózások,

Foci+Unit

World League Soccer

Az Eidos a WLS-sel egy olyan fociprogram szeretne nyújtani a játékosoknak, amely minden részletében átkonfigurálható, és a felhasználók saját szájuk szerint állíthatóssá is lehet. A programban 190 csapatot irányíthatunk 10 különböző bajnokságban. A grafika természetesen a motion capture technológiával készült, a készítőnek nem kisebb nevet, mint Les Ferdinand-ot sikerült megnyerniük, hogy bemutassa a mozdulatokat. A pályán lévő focisták felső-



teste és arca mindig a labda irányába fog nézni, a játékos ebből fogja tudni, hogy merre is induljon. Azoknak akiknek az eddigi fociprogramok sebessége nem felelt meg, azok bizonyára örömmel fogadják, hogy a WLS-ben állítható lesz a játék gyorsasága. A készítő a mesterséges intelligenciát is sokat fejlesztették, elmondásuk szerint a számítógép irányította játékosok nem fognak hibázni, kivéve természetesen a gyengébb csapatokban. A játékosoknak a mérkőzés előtt taktikai utasításokat adhatunk, ennek megfelelően igrkeznek viselkedni, ha éppen nem mi irányítjuk őket. A lefutó leleteket vonalból nézhetjük vissza, így ki fog derülni, hogy





majd felállnak a csapatok a kezdéshez és megindul a küzdelem. Az efféle tornák rendszeres velejárója az egymással a meghosszabbított játékidő alatt sem bíró csapatok között lejártszódó tizenegyes-párbaj. Ezt szintén igen érzékletesen, minden apró részletében hitelesen sikerült átültetni a programba – az izgalmas ilyenkor a tétőfokra hágunk. A játékosok idegesen melegeitnek a középvonal mentén két csoportot alkotva, majd megkezdődik a ceremónia, a haláltánc. A kiválasztottak a kapuhoz járulnak, lőnek, védenek, ünnepelnek vagy szomorúan elvonulnak, és társaik reakciói is tükrözik érzelmeiket! A VB-t megnyerve sem maradunk jutalom nélkül, végignézhjük a csapat önéletrajzi ünneplését és a kupa átvételét is. A játékosok mozgásai már eddig is szinte tökéletesek voltak, így azokon nem sokat változtattak, viszont annál többet finomítottak a mezeken. Az egyes csapatok mezein felismerhetők a gyártó cégek logói, a nemzeti jelek, és a mintázat. A mezek a szélben és mozgás közben gyűrődnek, és sáros talajon koszolódnak egy nagyobb esős hatására. A játékosok arcai egy csapaton belül általában hasonlóak, de a sztárok egyedi



kinézetet (haját és arcot) kaptak, így felismerhetők. Nekik vannak speciális mozdulataik is, pl. állóznak, vagy extra cseleket tudnak. A most már nagyon sokféle mozdulatot tartalmazó adatbázis miatt szinte sosem látunk egy mozdulatot kétszer egymás után, és a rengeteg közties mozdulattal kiegészítve teljesen folyamatos az animáció – élnek a játékosok a képernyőn.

A játék hangjai a korábbi változatokhoz képest tovább gazdagodtak. A mérkőzések kezdetén felvonulnak a csapatok, és elhangzanak a himnuszok, mely egy apró szágúnak tűnhet, de nagyon sokat dob a han-



gulaton. A játék során hallható hangeffektusok színvonalával eddig sem volt gond, de ezek nemigen változtak a World Cupban az előző részekhez képest. Amit viszont teljesen átdolgoztak, az a szurkolók morálása – a két pályán levő csapatot elkísérő nézők tömegesen kántálják orszáruk nevét („Itália, itá!ia!”, zsenélnek (pl. a brazilok latinos együttese) vagy egy-egy sztárjuk nevét ordítozva a stadion hangterébe (pl. a németek időnként Klinsmann-kórusban törnek fel). A meccseket kísérő hangorkán most már nem az eddigi megszokott semleges hangzavar, hanem egyedi, és a mérkőzés állásától is függő élethű szurkolóssá áll össze. A kommentár sajnos már nem sikerült ilyen kiválóan – egy játékos és egy sportriporter kíséri végig megjegyzésekkel a meccseket, de viszonylag kevés mondatot adtak szájukba, így rendszeresen az ismétlődések. Az Actua Soccer 2-ben az aktuális mérkőzéssel, és a résztvevő csapatokkal kapcsolatos statisztikákból, illetve az időjárás állása alapján egy elég hosszú monológot állítottak össze a mérkőzések elejére, mely a World Cupban is helyet kaphatott volna, és színezhette volna a kommentárt. A játékkal kapcsolatban elhangzó megjegyzések egy-egy eseményről szólnak, azokat minősítik vagy jelzik, nem kötik össze őket, így kissé tördelt és monoton az egész. Nem rossz, csak lehetne jobb is.

A program körítése a megszokott igényes EA Sports design-t hozza: kellemes techno zene kíséretében léphetünk pontlóntra az egyes menükben, melyek mind kisebb animációkat tartalmaznak. A VB minden mérkőzése előtt egy kisebb animációt nézhetünk végig, mely a helyszínt is-

tényleg igaza volt-e a bírónak. A játék támogatni fogja a 3D gyorsítókártyákat és a készítő szerint 30 fps-sel fog futni. A program május végén jelenik meg.

Sensible World Cup '98

A Sensible Soccer is egy tekintélyes múlttal visszatekintő sorozat. A világbajnokságra időzített darab nem sokban különbözik az Amigán sikert aratott változattól. A játékot teljesen felülről látjuk, csak a visszajátzásokat nézhetjük meg 3D-ben. Az irányí-



tási rendszer is maradt a régi, nincsenek külön gombok a speciális mozdulatokra mint pl. a sarkalás vagy a gyorsítás. Ennek ellenére a program biztos sikeres lesz, hiszen

nagy elődje is a jó játszhatóságról volt híres. A játék május 15-én jelenik meg.





ja" azt a maga módján, kissé nagyobb hangerővel. Az sem elhanyagolható, hogy végre van kinek szurkolni: két teljes értékű együttes küzd egymással, melyek közötti mérkőzés kimenetelét csapattátekuk öröklása dönti el. A kamera mögött mintha valós operatőrök ülnének, olyan érzékenyen és élethűen követik a pályán zajló eseményeket: A World Cup-ban szinte minden első osztályú, melyekhez csak a kommentár és a nézők megjelenítése nem tudott felőlni, de



ezek elhanyagolható apróságok, és érdemben nem befolyásolják az összképet. Elkészült végre az a faciprogram, mely egyesíti a jó játszhatóságot a kiváló és élethű látvánnyal és hanggal, és mindezek mellett még első ízben a labdarúgás igen gazdag taktikai részét is megjeleníti a mérkőzések hátterében.

Charlie

Értékelés 93

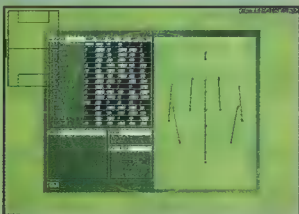
Electronic Arts
Hozzávalók: 100% licenstulajdon
Extrák: 100% licenstulajdon
Díjazás: 100% licenstulajdon



Total Soccer

A Total Soccerben az angol első osztály, a Premier Liga csapataival játszhatunk. Minden gárdában természetesen az eredeti nevükön szerepelnek a játékosok, akiknek hat különböző tulajdonsága van. Ezek a tulajdonságok határozzák meg a játékos képességeit. A játék irányítása az „egyszerű, de nagyszerű” elvet követi, külön passzolás és lövés gombot használni. Minden speciális mozdulatot (fejelés, sarkolás, besúszás) ezzel a két gombbal lehet elérni. A játék felül-

nézeti, 3Dfx támogatással, akár 800x600, vagy 1024x768-as felbontásban. A készítő



szerint a frame rate 30 és 60 között fog mozogni, a gépünktől függően. A játék június elején jelenik meg, addig is egy játszható demó található a mostani CD-mellékletünkön.

GT Interactive

Unreal

955 L. 1100

EXKLÜZÍV

Az egyes szám első személyben játszható lövöldözős játékok képzeletbeli trónját a GT Interactive Software uralta. Ezt a trónszéket csak egyszer sikerült egy másiknak elfoglalnia: a Duke Nukem 3D-nek – meg is nyerte. A Doom első és második része után a Quake, majd a Quake 2 biztosította a trónfoglalás édes jótékonyosságát a GT Interactive játékosainak. A Epic Mega-games és a GT Interactive által jelenleg készített a Quake 3-t felváltó új trónját a Unreal. A trónszéket a Unreal fejlesztését már három évvel ezelőtt kezdték



ZED: Milyen előnyöket jelentenek nektek az új 3D kártyák, milyen gyorsítót javasolsz és lesz-e a játéknak Direct 3D verziója?

Craig: Biztos, hogy lesz Direct 3D támogatás a játékban, de arról még nem született döntés, hogy ez a végleges programban lesz-e, vagy csak kicsivel az Unreal megjelenése után lesz hozzáférhető. A Power VR és a Voodoo chipeket támogatni fogja a játék, a Voodoo 2-es kártyák szerencsés tulajdonosai pedig örülhetnek, mert ennek a chip-nek a támogatása is benne lesz a programban.

ZED: Mi az, ami igazán meg fogja ragadni a játékosokat az Unreal-ben (pl. fegyverek, mozgás, kinézet), melyik részére fordítottátok a legtöbb figyelmet?

Craig: A program egész hangulata az fogja sugallni a játékosnak, hogy a történet szereplője, hogy az adott hely valószínűleg is létezik, annak elenére, hogy még nem jött ott. Ehhez kapcsolódóan a különleges figyelem melyeknek kétfajta tüzelesi módjuk van, a Steve Polge által (a Quake-s reaper-bot alkotóját) által készített nagyon fejlett mesterséges intelligencia. Mivel ez az intelligencia tényleg fejlett és nem csak előre letöltött parancsokból áll, minden játék egy kicsit különbözőbb a másiktól, attól függően, hogy miként reagálnak a szörnyek a játékos cselekedeteire. A játékkörnyezet folyamatosan változik, ahogy a játékos halad a világban a lezuhanat űrhajóitól, a bányások és a gyárakon keresztül és tovább. Ez a változatosság azt eredményezi, hogy a játékos nem fogja tudni, mi fog rá várni a következő sarak mögött.

ZED: Lesz-e a játéknak shareware verziója? Jelent-e még ez a piac számotokra valamit?

Craig: Biztos, hogy az Unreal-nek lesz shareware verziója. A shareware játékok piaca még mindig nagyon sokat jelent az Epic-nek. A shareware verzió egyébként a teljes játék megjelenése előtt pár héttel már hozzáférhető lesz az interneten.

ZED: Az Unreal az ihletet egyértelműen ■ Doom, Hexen stb. játékokból meríti. Nehéz új ötleteket kitalálni ennyi remek játék után?

Craig: Meglepően könnyű. Mindenki, aki az Unrealen dolgozik vagy itt van az Epic-nél, azok megszálalt 3D akció-játékosok, így mindig új és új ötletek jutnak az eszünkbe, amilyeneket mi másképpen oldanánk meg saját 3D programunkban. Most itt a lehetőségünk, hogy ezekből az ötletből egy teljes egészet rakjunk össze.

ZED: Mennyire fontosak a rejtvények a játékban? Tudnál némi felvilágosítást adni róluk?

Craig: A rejtélynek lehetett letele olvasztva a jateko, így a játékosnak nem lesz az az érzése, hogy nem csinál mást, csak kules /jóto jeleket/ tárolat old meg. Példul, lesz egy ajtó, amit egy erőtelv évd majd. A játékosnak meg kell találnia az erőtelv energioforrást, hogy hatótalansítat az. De miolatt ezt az energioforrást keresi, igen nagy lesz az esélye, hogy olyan kúttal téved, ahol még nem jött és a figyelem elkalandozik. Később amikor megtalálja az energioforrást, akkor jut eszébe „aha, ez hatótalansítja az erőteret, ami miatt nem tudtam továbbmenni”. Amennyire csak lehetséges, a szint-tervezők „beledolgozták” a rejtélyeket a környezetbe, tehát nem lesznek „vörös kulcs” - város-átjáró” faladványok.

ZED: Mennyire lesz lineáris a játék a feladatok szempontjából?

Craig: Lesznek olyan feladatok amelyeknek a megoldása szükséges ahhoz, hogy többjuthasson, de az old legnagyobb részét úgyis egyéb dolgokkal és a felfedezéssel fogd tölteni, amíg arra keresed a választ, hogy miként juthatsz tovább. Az Unreel inkább egy nagy kaland (aminek a célja az, hogy elmene-
kül a bolygóról), mint küldetések és rejtvé-
nerek sorozata.

ZED: Milyen nagy a játéktér a többi programhoz viszonyítva? Hányfajta falkészlet, szörny és karakter lesz benne?

F e t t e n s a u f l a s e

Dispersion Pistol: az első szinten található fegyver, végtelen számú lőszerrel. Bizonyos idő múlva lemerül, ekkor meg kell várunk, amíg egy kicsit feltöltődik.

ASMD Taser: elektromos impulzusokat használó fegyver. Kétfajta lövedéket tud kilőni, ha a kissebbségre sikerül eltalálnunk a nagyobbakat, akkor jutalmunk egy mega-pusztító robbanás, amely körülöttünk mindent elpusztít.

Eightball Launcher: rakétákat vagy gránátokat lő ki. A tűzgomb nyomtatartásával arányos mennyiségű lőszer távozik belőle egy lövés alkalmával (maximum 6 db)

Flak Cannon: a Quake nailgun-jához nagyon hasonló fegyver, amellyel fémtűket vagy apró rakétákat tudunk kilőni. Igén kellemes műszer!

Razor Jack: robbanólövedékeket lő ki, amelyek fejen dupla sebzést okoznak. Ha ezzel találunk telibe valakit, akkor az nem ritkán „elveszti a fejét”.

Bio-Rifle: zöld „szmöttyit” lő ki, amely ráragad a falra és ha valaki elmegy mellette, akkor az arcába robban. Igazán eredeti fegyver.

Hunting Rifle: nagyon pontos és erős fegyver. Ha van rá időnk, akkor a másodlagos lövési mód segítségével jóval pontosabban célzhatunk vele.

Mini-Gun: az ilyen típusú játékokból kihagyhatatlan sorozatlövő fegyverek helyi képviselője.

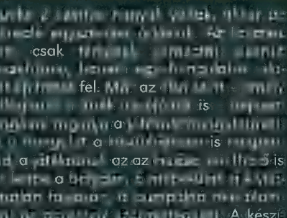
Automag: egy kis kézipisztoly, aminek másodlagos lövési módját mindenkinek látnia kell!

se [Lupinus](#) - najtuzi sem 

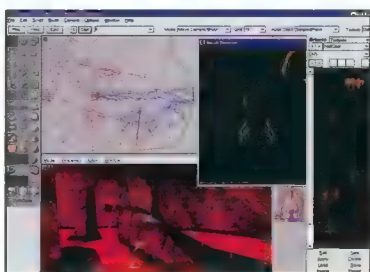
A KIDOLGOZÁS

A **WOLFGANG** névvel rendelkezők körében azonosították a legelső ismert példát, amely a 18. század elején kezdett elterjedni. Ekkor a név meglehetősen ritka volt, és csak a legmagasabb társadalmi körökben volt ismert. A **WOLFGANG** név a 19. század elején kezdett elterjedni, és a 20. század elején vált a leggyakoribb névvé. A **WOLFGANG** név a 21. század elején kezdett elterjedni, és a 2020-as évek elején vált a leggyakoribb névvé.

A szellemi lényekhez is nagy mennyiségű energiát kell befektetni. A „falszólások” nélkül mindig helytelenül működne az ember szervezete, hiszen egy belső szerv vagy a leghalványabb ismétlődő mozgás elcsúszása az emberiség teljes létezését veszélyeztetné. A természetben a szellemi lények energiát vesznek az anyagból, és az anyag energiát vesz a szellemi lényektől. Így az anyag és a szellem kölcsönösen befolyásolják egymást, és az anyag energiája a szellemi lények számára is elérhető. A szellemi lények energiát vesznek az anyagból, és az anyag energiát vesz a szellemi lényektől. Így az anyag és a szellem kölcsönösen befolyásolják egymást, és az anyag energiája a szellemi lények számára is elérhető.



tök az egészre nézve. Így látszik, a lefele néző
szektorok leegyeztelték a kifizetéseket a meg-
vásárolt áruk és szolgáltatások árát, azaz a ké-
szletet a vállalatok általános értékesítési ára-
mával. A vállalatok felületesen látszólag
vannak megelégedve, hiszen a vállalkozás
finanszírozása nem okoz problémát, a pénz a
finanszírozásból, azaz a bankból jön, és a
finanszírozás nem okoz sem problémát,
hiszen a bankok a vállalatok számára a leg-
jobb áron, hosszú periódusig csak a vállalat-
nak adnak kölcsönt.



Csináld magad!

Akik úgy érzik, hogy jobb szinteket készítenének, mint a játék alkotói, azok előtt most azt a lehetőség. A programhoz azt a szerkesztőt mellékeltek, amellyel ők a játék szintjeit terveztek! A bátrabbaknak azonban elárulom, hogy az Unreal fő szint-tervezője, Myscha egy pályát 4-5 napig készített a következő konfigurációval: PII-266, 196 MB RAM és két 12 megás 3Dfx Voodoo 2...

Craig: A játéktér **HATALMAS**. Nem mondhatok konkrét adatokat, de a játékból több mint 20 szörny és sok olyan színpad lesz, amelynek megoldása **ÓRAKAT** fog igénybe venni. Emellett jónéhány nagyon nagy szabadtéri terület lesz, amelyek teljesen ily mélységet fognak adni a játéknak. Az egyjátékos szintek mellett a játékban több **deathmatch** pálya is lesz, amelyek mindeki összemérheti tudását a haverokkal vagy a „botokkal”, amelyek igazán nagy kihívást jelentenek mindenki számára.

ZED: Mennyire fognak a szerepekkel kommunikálni egymással?

Craig: A legtöbb játékban szereplő lény kommunikálni fog a többiekkel és együtt próbálnak majd megállítani téged. A játékos és a szörny között nem lesz verbális kommunikáció. Ez végül is egy akciójáték és nem akaruk a játékménestet ellassítani és a terület méretét csökkenteni azzal, hogy még több beszédet és animációt rakjunk bele a programba. A legtöbb moziszerű lény bele lesz építve az akciába. Ezek egy másik programban az animációban lennének, de az Unreal-ban a játék részei lesznek!

ZED: Milyen lehetőségek lesznek a hálózatos játéokra?

Craig: Az Unreal-ben teljes TCP/IP támogatás lesz és az a lehetőség is, hogy a saját színteret hozzáfűzheted egy bárhol máshol lévő pályához az interneten. A játékosoknak gyakorlatilag meg lesz az a lehetőségük, hogy szerverről szerverre üldözzék egymást.

ZED: Zene és hangeffektek – mennyire fognak ezek „együttélni” a játékban és a hangulathoz hozzájárulni?

Craig: Örülök, hogy feltetted ez a kérdést, mivel úgy érzem, hogy az Unreal zenénél a játékok egyik legerősebb oldala. Nagyon sok akadémikáknál azt csináldj, hogy a CD fenmaradás helyére egyszerűen rányomnak valami adrenalin-pumpáló zenét, ami a háttérben szól. Mi a zenét úgy közelítettük meg, mint ahogy azt a filmekben szokás. Ahogy vándorolok, a zene folyamatosan változik, mindig más és más hangulatú teremtve. Amikor egy veszélyesebb helyhez érsz, a zene megváltozik és arra figyelmeztet, hogy valami nem mindennapi a közelben. A zene mindig a harchoz kevésbé redsz valakivel, akkor zene a hargból váltózik és követi a képernyőn zajló akció. Úgyanekező figyelmet szenteltünk a hanghatásoknak is, pl. tűcsök, víz, az ellenségek hangjai, stb. A hangnak nagy szerepe van abban, hogy jobban belé tudsz magadba élni egy játék világába.

ZED: Mi volt a legnehezebb az Unreal készítése közben? Mennyit változott az utóbbi 6 hónapban?

Craig: Valószínűleg a legnehezebb az volt, amikor az kellett mondani, hogy „oké, nincs több új ötlet” és az addig elkészített dolgokat minél fenyvessebbre csiszolni. Az Unreal engine-jé annyit lehetőséget kínál, hogy igazán nehéz megállni az újabb dolgok kidolgozását. A játék nevetegyet változtott az utóbbi 6 hónapban, mivel a különböző részekből (engine, animációk, zene és hanghatások) egy egészet kellett gyúrni. A csapat néhány tagja igazán eláult, amikor meglátták az egészet egyben és csak annyit tudtak mondani: „hű, ezt mi csináltuk!”

ZED: Köszönöm az interjút!

[illegible][illegible][illegible]

A film a szentimentális filmetől távol nem távol, de a szentimentális filmtől még távolabb, a dráma felé fordított. A dallamok fanyarok, a szereplők összeállítottak. A dallamok fanyarok, a szereplők összeállítottak. A dallamok fanyarok, a szereplők összeállítottak.

[illegible]

544

Értékelés

96

GT Interactive

Hardverigény: erőmű

Extrák: 3Dfx, Voodoo 2, PowerVR, multi-
player, internet, pályaszerkesztő



A pisztolyunk másodlagos funkciója a „macho” tartás, mely több sebzést nem okoz, csak kisebbségi komplexust.



HANGUL AT ANOTHER WORLD

egy Nemhiába kellett az
miért. már
és történet háttértörténet
és talaj-
érezni, ez NEM a
mert felhöz az
mások a
sok az Szó
átretusált

az szinte
most ide
kisit nehezebb a
hi elaki va
nak fel
az állatoknak
venc területük ahol nem
kozhatunk
fontos
funkcionálisak
mint
szörnnyel töltöttek
lt mindennek a értelme,
ott van az
kás, az lakás
még abban is hasonlít

szélesen esetében nem el az
más és más
azért a Sok
ramnál az a egy
és
na már csak azoknak variációt köszön-
vissza, szerencsére
lélektani mielőtt ember
ismétlődést nem látot

az
akkor
is
Szerencsére
kezett be, a
került
másrok
minden
Az
a deathmatch
Altalában
a
az
nem
részében
mért
nem
szinte
és
a DmTund-

nak o hihetetlen
 azert az
 Az embernek az ördöggel ezeken
 hogy el az
 nem az átkozott
 az venni a textúrák
 csak
 és hogy

MEGVALÓSÍTÁS QUAKEZ

sonlítani ezt a
nincs más
akkor
és
hogy
tárgy
aka csak
John
az
ve
akkor döntött
Az
sok
effektet tud, amit ők csak a T
terveztek. Ezek
sabb
csak
alkalmazott fraktális
és
is néz
két
csak bele,
éven
a bit

A	sem	idézi
szín, és a		használatra is.
fányeket	teljesen	kezezi, mely
	mint a	de sokkal jobb
onndl.	egy	színt
	a	
áttetszik a	izzászl.	Természetesen van lens
flare, ami a		vándorol



A kedves Nali csak a fejét tudja fogni.

nem sikerült
a effekt nem
és a nem
a szerencsére o már említett
vízfűtlet effekt, illetve
a tavak

first
szót és
ramban az
mi
csére ez a Szerén-
található

meg kell szenvedni, mert
tásoért, mert
sokszor kell találnunk
hoz

valaki
előre
de hát
ne
volt az amikor

futottam és felvettem a
boxot. és
következett

menekülésbe
közeliébe
én

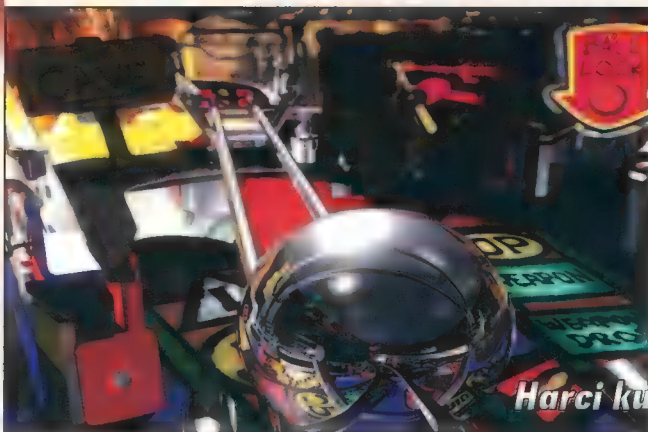
vettem és kört te

nevezetesen az,
részük alkalmas. A
nos nem mutatnak túl
van

is Ez is, Pack-ben
robban területet
Rendelkezünk is, több
kétát: is beelőltethünk nem
közben van erre
van mint hasonló c
nem
lővénylet



Kellemetlen ellenfél, izmosok leszünk, mire eltaláljuk



Harci kukacok és rock'n'roll

MicroProse

Addiction Pinball

Olyan régen volt, hogy tán meg sem történt. A hetvenes évek közepe-vége felé minden nyaramat a Korös torkolatánál töltöttem. Amíg a felügyelettel megbízott komoly személyek a tikasztó nyári hőség elől a presszók ponyvái alá menekültek, én tátozt szíjjal figyeltem az ott feldílt flipperek mestereit. Ezek a gépeken alig tíz jó magyar forinttal óránként lehetett játszani. Mai szemmel nézve a vadnyugati western-falukat, las Vegas-i casinókat és marsbéli tájakat idéző auto-

pl. a David's Midnight Magic-re. Azóta jó pár ilyen játékhoz lehetett szerencsénk, a legsikeresebbek a 21st Century ■ Pinball Fantasies-e és az Empire Pro Pinball-ja voltak. A flipper-áradat azóta sem állt meg, s most itt van a Team 17 Addiction Pinball-ja.

A mai kor elvárásai szerint teljesen 3D-■ környezetben cikázik a fémgolyó a pályán, számos rámpa, kapu, lyuk és ■ jó ég tudja mi minden között. A grafika látványos, bár egy idő után már józók ■ szem a sok villogástól. A játékos feladata viszonylag könnyűnek tűnik – a flipperkarok segítségével folyamatosan játékban tartani ■ golyót. Hogy ez mégse legyen ilyen egyszerű, különböző, többnyire ugyancsak körmönfont helyekre kell azt juttatni. Ez eddig nem jelent különösebb újdonságot, a céltalan lökdösődésen túl a flipper különféle feladatokat, kombók végrehajtása elé állítja a játékost. S ha ez is

keves, az eredményjelző mátrixon animációk és videojátékok követik egymást.

Az Addiction Pinball két pályával rendelkezik. Az egyiket az ugyancsak Team 17 gondozásában megjelent Worms elevenedik meg. Itt egy kupac kukacot kell végigvezetni az I. Nagy Féregháború harcmezőin. Cél, hogy mindegyik kis csúszómászó elérje a négycsillagos tábornoki rangot, majd a Totális Banzai-ban is diadalmasodjon. A pályán 22 különböző célpont található, rámpák, kapcsolók, kis bigyók és meggyásos formájában. Ezek segítségével, öt világon 23 feladatot kell megoldani, mire eljön a Nagy Világégés.

A második pálya kicsit békésebb (szintén egy Team 17-alkotás, a World Rally Fever az ötletadó): a bombatölcsérek és tankcsapdák tarkította természetvédelmi terület felspezített autók motorjainak böm-



szupercsúszó - összesen a kukacoknak

moták kissé szegényes választéknak tűnnek, akkoriban azonban ezek jelentették a Kánaánt. Egy profinak számító flipper-zsoké, zsebében pár kétförintosslal egy teljes délutánt végig tudott játszani.

Ma a játéktérmekekben csillogó-villogó gépek várják a meggondolatlan embereket, a nemhogy tíz, de ezer forint is kevés egy estére. Az elektronika fejlődésével megváltoztak az igények és az elvárások. A szoftvergyártó cégek is felismerték az üzletben rejlő hasznot, s időről-időre piacra dobnak egy csomagot, benne valami frenetikusnak ígérkező alkotással. Első találkozásunk a monitoron a flipperekkel még a Commodore és a Spectrum fénykorában történt, talán néhányan emlékeznek még a



Mivel nem szoktam sűrűn flipperezní, részemről e téren nem túl magas a mérce. Ha egy ilyen programnak szép a grafikája, hangulatosak, nem túl nehezek, de változatosság a pályái, és nem utolsósorban a zene is jó, nálam zöld utat kap. Noha a jelen alkotás csupán két asztallal rendelkezik, ezek vannak annyira összetettek, hogy elégedetten bölintsak. A képernyő fix, nem scrolloz ide-oda, s a felbontás 1024x768-ig növelhető. Emellett öt különféle nézet gondoskodik arról, hogy mindenki megtalálja a neki szimpatikust.

A zene terén sem a kukacok, sem a crossautók sem kell, hogy szégyenkezzenek, a CD-n mindkét pályához 19 audiotrack tartozik. Ha választanom kéne, a World Rally Fever-re szavazok. Jó kis békebeli „sörmetál” dübörög, Running Wild stílusban. Akaratlanul is adtam rá egy kis basszust és feltekertem a hangerőt. Aztán nem csoda, hogy a zenére figyeltem és nem a golyóra...

A Worms-pálya mégis jobban tetszett. Elég lököt feladatok vannak, hogy más ne említsek, a super sheep-per egy repülő birkát kell egy cseppkőbarlang-szerű alagúton át végigvezetni a mátrixon, majd meggyilkolni az alagút végén rambot játszó ellenfért.

Sajnos egy nagy hibája van a programnak: a kijelző a pályák felső részén egy jókora részt lefed, s hogy ott mi történik, azt csak a magasságos programozó tudná megmondani...

Zotyó



bőléséről harsog, s a startjelre indul a verseny, ezúttal a flipperkarok között. Rally ez a javából, csak nehogy aknára fusson a kerék. Ezen a pályán 25 különféle villogó izé és kacsakorngós alagút található, amelyek megfelelő sorrendben ráhajtva a golyót 19 embert és kocsi próbáló akadályt kell leküzdeni. Ha ez megvan, már csak a vég-ső gyorsulás van hátra, majd a célvonal, a dobogós és a szétspriccelt pezsgő.



Pinball történelem

A flipper alapjában mechanikus játék, elég könnyen valósítható meg számítógépen. „Csak” a fizika szabályait és törvény-szerűségeit kell modellezni, és a golyó más élethűen fog pattogni a táblán. Ebből adódóan már a korai 3D-es időkben is léteztek flippers programok.



Már az első számítógépes flipperek is voltak, de az első 3D-es flipperek csak a 90-es években jelentek meg. Az első 3D-es flipperek a Pinball Frenzy és a Pinball Frenzy 2 voltak. Ezek a flipperek a 3D-es grafikával és a 3D-es hangokkal rendelkeztek. A Pinball Frenzy 2 a 3D-es grafikával és a 3D-es hangokkal rendelkezett. A Pinball Frenzy 2 a 3D-es grafikával és a 3D-es hangokkal rendelkezett.

A 64-es hamar felváltotta a színezett 3D-es grafikával, és a 3D-es hangokkal rendelkezett. A 64-es hamar felváltotta a színezett 3D-es grafikával, és a 3D-es hangokkal rendelkezett. A 64-es hamar felváltotta a színezett 3D-es grafikával, és a 3D-es hangokkal rendelkezett.

A 64-es flipperek a 3D-es grafikával és a 3D-es hangokkal rendelkeztek. A 64-es flipperek a 3D-es grafikával és a 3D-es hangokkal rendelkeztek. A 64-es flipperek a 3D-es grafikával és a 3D-es hangokkal rendelkeztek.

jötték az „esélykiegészítő” játékok, egy kézzel ide-oda kint-bent mozogtatható golyó, kikapsolt pénz, és a golyó után tájékozódva.

A játékok évekig nem sikerült leszorítani az elárl. Jötték-mentek a trónkövetelők (Pinball Illusions, Psycho Pinball), hogy aztán a Fantasies dicsőségét (és vele együtt a kiadót 21st Century) a 3D-s flipperek új generációja, a 3D-s flipperek új generációja.

Már az első számítógépes flipperek is voltak, de az első 3D-es flipperek csak a 90-es években jelentek meg. Az első 3D-es flipperek a Pinball Frenzy és a Pinball Frenzy 2 voltak. Ezek a flipperek a 3D-es grafikával és a 3D-es hangokkal rendelkeztek.



Redline Racer

A bukás művészete



a UbiSoft neve valószínűleg sok szimulátor-rajongó számára cseng ismerősen, ők adták ki például a nagysikerű F1 Racing Simulation-t. Ez volt talán az egyetlen Formula 1-es játék, ami összemérhető volt a stílus koránzatlan királyával, a Microprose Grand Prix-jével. Újabb programjukban a versenymotorok világában mérhetjük össze tudásunkat a géppel, illetve hálózati játékban maximum 8 barátunkkal.

A nem túl hosszadalmas intro és után *time trial* vagy *arcade* módban pattanhatunk nyeregbe. Először csak háromféle pálya és motor közül választhatunk, a következőket akkor kapjuk meg, ha mindegyik versenyt teljesítettük az összes nehézségi fokozatban. A motorok között nagyok a különbségek mind gyorsulás, mind végsebesség vagy manőverezhetőség tekintetében. Bár ezek számszerűleg nem igazán látszanak, de versenyen igen hamar kiderül, hogy melyik pályára melyik a legalkalmasabb. A leglassabb jármű végsebessége kb. 220 km/h,



Érdekes az új nézet, a motorra szerelt kamera.

pályán bizony sokat jelent. Ha sorban megyünk végig a pályákon, egy fokozatosan nehezedő választékban lesz részünk. Az elsőn gond nélkül lehet maximum gázzal hajtani, míg a harmadikon már érdemes fékezni is (sokat). Az ilyen versenyeken lehet kihasználni igazán a turbó nyújtotta lehetőségeket is, de ennek a használatát ki kell tapasztalni, ugyanis nagyon helyzettűgős. Ez a gyorsítási lehetőség egy idő után természetesen elfogy, úgyhogy gondoskodni kell a visszatöltésről is.

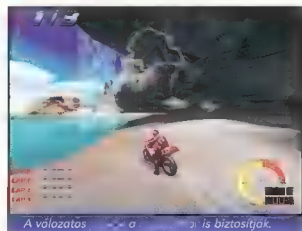
Egy-egy verseny után lehetőséget kapunk arra, hogy visszanezzük ténykedésünket. Ekkor a Screamer-ből már ismert mozgó külső kameranézetekből láthatjuk legutóbbi ámkutásunkat. Pályából ugyan nincs túl sok (összesen 6), viszont változatosság és szép a kidolgozásuk is. A grafika-ra nem lehet panasz, érdemes megnézni például azt az animációt, amikor egy éleesebb kanyarba hajtunk bele. Figuránk hajtára ugyanazt teszi, mint amit a TV-ben láthatunk egy igazi versenyen: a motort szinte vízszintesbe dönti és kirakja a térdét az egyensúly megtartása érdekében, mindezt annyi animációs fázison keresztül, hogy még egy kis döntésnél is jól észrevehető a mozgás. A zene audio track-ről szól, a mo-

Elso pillantásra nagyon jónak tűnik a játék, sőt még másodika is. Szép a grafika és a menürendszer, csak valahogy mindenből mintha egy kicsit kevés lenne: csak félperces az intro, csak hat pálya van, csak kétféle módban vezethetünk...

A pályák szép kidolgozottságuk ellenére szegényesek, hiányoznak belőlük a te-reptárgyak, az élet. Személy szerint engem nagyon zavart az is, hogy a kiűrt sebességnek majdhogynem a felét éreztet csak száguldás közben. A manuális váltás, sem az igazi, mintha csak feleket váltana az ember, a visszkapcsolásról pedig jobb, ha nem is beszélünk.

Az irányítás viszont egészen kellemes és minden panasz ellenére azért a grafika szép. Bármit is teszünk, egy idő után mégis egyszerűen egysíkú lesz a játékmenet, nem lesz meg az a kihívás, mint a Moto Racer-ben.

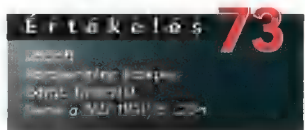
Lajti



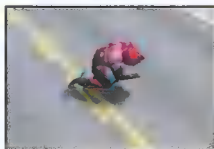
egy közepesen gyorsra pedig 240 km/h körül van. Ez a 20 km/h nem tűnik soknak, mégis, egy hosszú, nagy ívű kanyarokkal tűzdelt

divatos techno és rock keveréke. Az irányítás fénypistoly és egér kivételével bármiről működik (na jó, fényceruza sem ajánlatos). Az installálás is nagyon pozitív: a minimum install mindössze 850 kbyte(!).

A végére maradt még egy fontos dolog: ha nincs 3D-s gyorsítókártyád, ne próbálkozz a programmal...



■ látványos esések nagyon hangulatosak teszik a játékot – bevallom, néha nem megállni, és nekimentem a tengernek, csak a látvány kedvéért.



VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.

Székesfehérvár

Árnyékvilág 7.

10 éves



A MAGYAR CD-GYÁRTÁS...

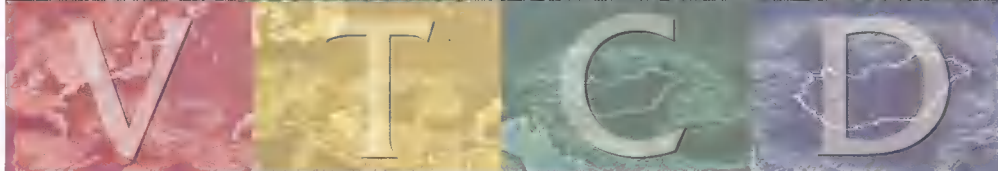


KOMPAKTELEMEZ
KOMPAKT TECHNOLÓGIA
KOMPAKT SZOLGÁLTATÁS

VTCD VIDEOTON

Tel.: (06-22) 329-132
Fax: (06-22) 329-133
E-mail: vtcd@mail.balant.hu
8001 Székesfehérvár Pf.: 175.

Tekintse meg internetoldalsunkat is: <http://www.vtcd.hu>

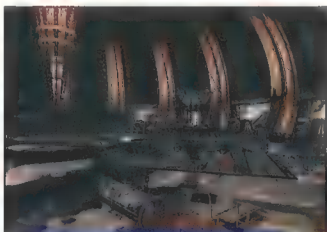




Queen – the Eye

Isten óvja a királynőt!

Július tizenharmadikán a világ összes Queen-rajongója ünnepelni fog: akkor lesz pont 25 éve, hogy megjelent az együttes első albuma. Akkor még John, Brian, Freddie és Roger sem sejtette, hogy negyed század múltán a rockzene legendái között fogják őket számon tartani, olyan nevekkkel együtt említve a bandát, mint a Beatles, vagy a Rolling Stones. A Queen mindig is híres volt kísérletező kedvéről és merész újításairól. Övek volt az első videoklip (*Bohemian Rhapsody*), az első „nagy” együttes által játszott filmzenék (*Flash Gordon*, *Highlander*), most pedig – szintén elsőként –, egy játék épül a zenéjük köré.



Szenvedéseink... színhelye, az Arena

2150 poszt-apokaliptikus világában járunk. A realitás és a számítógép-generálta illúziók összemosódtak, ezernyi párhuzamos univerzumot teremtv. Már senki sem tudja, mi a valóság, és mi a pusztá káprázat – de lassan már nem is érdekel senkit. Aki összetartja és irányítja ezt a kaotikus világot: a Szem (the EYE), a szuperszámítógép, aki átvette az elfásult és degenerált emberiség felett a hatalmat. Ám az emberből soha nem lehet kiolni a szabadság utáni vágyot, és ezt a Szem is tudja. Kegyetlen diktatúrájának alapkövei az Irányítók (Conrollers), különleges ügynökök, akik a rendszerre potenciális veszélyt jelentő elemekre vadásznak.

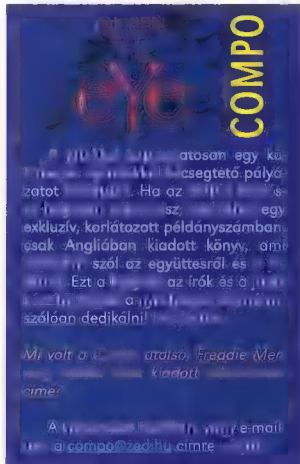
Hősünk, Dubroc a legkiválóbb Irányító ügynökök egyike. Nem kérdez: ■ miértekre nem kíváncsi, ■ hogyanokra tudja a választ. Aztán egy napon – minden megváltozik. Dubroc egy küldetése során egy több száz éves zenei archívumra bukkan (a játék ugyan nem mondja, de valószínűleg egy Queen Greatest Hits válogatás az...). Ahogy a zenét, az emberi kreativitás egyetlen fennmaradt nyomát hallgatja, a Szem tökéletes katonája rádöbben, hogy saját fajtája ellen dolgozik, azt pusztítja vakon, ami az emberiségből megmaradt. Ebben a világban azonban már az eretnek gondolat is bűn, és egyetlen büntetés létezik: ■ halál. Dubroc áruló, ezért halála legalább olyan látványos lesz, mint amilyen kegyetlen: az Arénában addig kell egymás után megküzdenie ■ Szem harcosaival, amíg el nem bukik. Elméleti esély van csak a szökésre, de hát nem hiába volt Dubroc ■ Szem legjobb ügynöke. Hősünket segíti még a Save/Load nevű „deus ex machina” is, hogy a Két Lábón Járó Halállal a nyomában két alternatív választást bejárva, Dubroc végül leszámoljon a Szemmel, felszabadítva az emberiséget az elnyomás alól.

A játék az Alone in the Darkra hasonlít, három dimenziós akció-kaland, rögzített kameranézetekkel, rengeteg küzdelemmel, árnyalag kevesebb fejtörővel. Ami az



Dubroc az Irányító világában, mely egy a párhuzamos univerzum egyike.

egésznek eredeti, egyéni hangulatot kölcsönöz, az a zene. Két órányi eredeti és remixelt Queen-zene rejtőzik az öt CD-n, 59 audio track formájában. Leírhatatlan érzés az *I want it all* gitárszólójára nekirontani az ellenfélnek, majd minimum életereán vándorogni tovább a harcból a *The show*



must go on mellett, vagy akár meghalni ■ *Who wants to live forever* egyre halkuló taktusaira. Olyan klasszikus slágereket hallhatunk még játék közben, mint a *Kind of magic*, a *Radio ga ga*, vagy a rocker-himnusz *We will rock you*.

A hangulat tehát rendben van, nem úgy a játékmenet és a kivitelezés. Az irányítás kissé nehézkes, a grafika – bár jól visszaadja a világ groteszk, szürreális hangulatát – néhol elég funkcionális. Lehetett volna maga a játék is egy kicsit bonyolultabb – ha nem Queen-rajongó a játékos, elképzelhető, hogy beleun a „máskálók egy kicsit – vereskem egy nagyot” monotonitásába. Az alkotók ezúttal ■ nehezebb feladatot remekül oldották meg, de elbotlottak a monápság kisebbnek számító akadályában, azaz remek, magával ragadó, egyéni hangulatú játékok hoztak létre aránylag gyengébb technikai megvalósítás mellett.

Hancu



Vásárolj a

LEGJOBB ÁRAKON!



6.900,-

8.400,-

9.700,-

6.800,-

További fantasztikus áraink:

3D Ultra Pinball 3	9900	Grease	3350	J. Modenas 4, M1AS Abrams,	9900	Sold Racing	9900
3D Millennium	9900	Extreme Assault	9900	Master of Orion 2, San City 2000	9900	Sonic	7770
3D Vertum	9900	F1 Racing (Mikros)	9900	Medieval 2, Return to Zork,	9900	Star General	9900
Adren Booster 2	9900	F22 Air Dominance Fighter	8001	Somerset 2, Alad	9900	Steel Panthers II	9900
Age of Empires	11000	F22 Lightning	9900	Megabapak	8361	SU-27 Flanker	9900
Afterhook	9900	Fallout	9900	Autos Soccer, Chase Overlords,	9900	Tek Drive 4	9900
Armored Fleet 2	9900	Final Fantasy	9900	Commander, Fantasy General,	9900	Tek Drive Off Road	9900
Balance of Power	9900	Flight Unlimited II	9900	Magix Carpet 2, TerraNova	9900	Tek Murphy - Overseer	9900
(Bling vs. T.R. Mission)	9900	Hit Soccer '98	9900	Monkey Island 3	9900	The Gens Machine	9900
Star Wars	11870	Q-Police	9900	Moto Racer	9900	TOCA Touring Car	9900
Star Wars	9900	Grand Theft Auto	11870	NBA Live '98	9900	Tomb Raider II	9900
Star Wars	9900	Home II	9900	NHL Hockey '98	9900	Tony Hawk's Pro Skater	9900
Star Wars	9900	Hypocrits Tropicana	9900	Nuclear Strike	9900	Total Annihilation	9900
Star Wars	9900	War	9900	Oddworld	10000	Tyran	9900
Star Wars - Legacy of Kain	9900	IP22 Raptor	9900	Pacific General	9900	UDK	9900
Star Wars	9900	Ignition	9900	Pandemonium II	9900	Ultimate Race Pro	9900
Star Wars	9900	Imperialism	9900	Panzer General 2	9900	Upgrading	9900
Star Wars	9900	Insurrection	9900	Phantasmagoria	9900	Vandalia	9900
Star Wars	9900	Jedi Knight (Dark Forces 3)	9900	Postal	9900	Virus Cop II	9900
Star Wars	9900	Jedi Knight - Mysteries of Sith	9900	Pro Pilot	9900	Virus Phlegm 2	9900
Star Wars	9900	Journeys Project 3	9900	Quake Mission Pack I	9900	Warlord 2	9900
Star Wars	9900	- Legacy of Time	11870	Quake Mission Pack II	9900	Warwind 3	9900
Star Wars	9900	Lands of Lore II	9900	Rebellion	9900	Wing Commander - Prophecy	9900
Star Wars	9900	Longbow 2	9900	Red Alert - Aftermath	9900	Wizards Nameless	9900
Star Wars	9900	Lords of Magic	9900	Red Alert - Counterstrike	9900	John Strike Fighter	9900
Star Wars	9900	LucasArts Archives II	11870	Red Baron 2	9900	Night	9900
Star Wars	9900	Rebel Assault 1,2, TIE Fighter Coll.	9900	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900
Star Wars	9900	Dark Forces 3, LucasArts Archives II	11870	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900
Star Wars	9900	The Dig, Afterlife, Full Throttle,	9900	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900
Star Wars	9900	Monkey Island 1,2, Dark Forces	9900	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900
Star Wars	9900	Luke - The Sexy Empire	9900	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900
Star Wars	9900	Inside the G	9900	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900
Star Wars	9900	LucasArts Archives II	9900	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900
Star Wars	9900	Men in Black	9900	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900
Star Wars	9900	Megapack II	9900	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900
Star Wars	9900	Broken Sword, Candy Games,	9900	Ridneck Rampage	9900	Need for Speed 2 SE	9900

Ahol mindezt megkapod:

VIRTUAL WORLD Kft.

Alfa CD Shop

1148 Budapest,

Őrs vezér tér

23. üzlet

Tel.: 06-20 724-717

Átrium Mozi

1024 Budapest,

Margit krt. 55.

Tel.: 316-0186

Újpesti Áruház

1041 Budapest,

István u. 10.

Tel.: 169-5155/61

Újaki Özeletház

1. emelet

1036 Budapest,

Bécsi út 34-36.

Tel.: 250-5200/122



Might & Magic 6

Új kalandok Enroth földjén

Öt hosszú év telt el a Might and Magic világában tett legutóbbi kalandozásunk óta. Igaz, stratégiai érzékünket próbára tehetjük a remek Heroes of Might & Magic sorozatban, de az igazi RPG-rangonk nem igazán lettek kielégítve ezzel. Az előzetes hírek alapján a fanatikusok megnyugodhattak: mindhárom nagy számítógépes szerepjáték-sorozatnak (Ultima, Wizardry, Might and Magic) készül a következő része. A nagy triumvirátus elsőként megérkezett képviselője a Might and Magic hatodik része, ami a Mandate of Heaven alcímet kapta.

Akik játszottak a Might and Magic sorozat előző részeivel, tisztában lehetnek azszal, hogy ezeknek a játékoknak a története igen összetett, a játékos csak a program végjátékszáda után látja tisztán a sztorit. Én sem szeretném bárkinek a szörközsdét elrontani, csak annyit árulok el a történetből ami még a játék előtt kiderül. A program nem az előző két rész világán (Xeen földjén), hanem Enroth birodalmában játszódik, ahol a Heroes játékok is zajlottak. Ez az oka annak, hogy rengeteg ismerős szereplővel fogunk találkozni. A történet a Heroes 2 - The Succession Wars után játszódik. A testvérháború véget ért és Roland győzedelmeskedett. (Igen, az élettel ellentétben itt a jó diadalmaszkodott.) De a háború végén Roland elűnt, fia Nicolai még gyermek, a királynő pedig apja temetését intézi egy távoli kontinensen. Nincs aki a birodalmat megfelelően, kemény kézzel vezesse. Ezen a tolvajok, útonállóak, különböző elvakult szekták-tagok is felbátorodtak, lezüllött a közbiztonság már egyik városból a másikba sem lehet biztonságos eljutni. A falvakat szörnyetek terrorizálják, a jósok pedig már a világvége eljövételét hirdetik. Az általad irányított négy kalandozónak a feladata az, hogy „helyrerögzö” a birodalmat, és visszaállítsa a régi rendet.

szerelői. Az előző részekhez képest a választék szegényesebb, hiszen csak ember fajú kalandozó választható. (Az ötödik részben még öt különböző faj volt) A tízfajta osztályból is kevesebb lett, barbár, ninja, druida és vándor már nem indítható. A választható hat osztály minden bizonyonnyal ismerős lesz azoknak, akik játszottak már valamilyen RPG-vel. A karakteralkotás is megváltozott: nem kell

sokat próbálkoznunk, amíg megfelelő kalandozót találunk, egyszerűen csak kiválasztjuk azt az osztályt amit szeretnénk és a program beállítja a hozzá tartozó minimális tulajdonságokat. Minden kalandozónak hét fő tulajdonsága van, ezek határozzák meg a karakter képességeit. Plusz ötven pontot oszthatunk szét az alaptulajdonságok között, de csak 25-ig növelhetjük azokat. Minden karakter négy képzettséggel kezd a játékot, ezek közül kettő adott (osztálytól függ), kettőt pedig mi választhatunk neki.

A karakterek szintje mellett a felszerelés az, amin legjobban lemérhetjük kalandozóink fejlődését. A játék kezdetén még rongyokban rohangáló és huságot lóbaló kalandozókra egy idő múlva rá sem lehet ismerni a rengeteg vért, sisak, és fegyver alatt, amit magukon cipelnek. Sokféle felszerelés áll rendelkezésünkre, mindig ügykezzünk a legjobbat kiválasztani, de azt ne felejtsük el, hogy a karakternek megfelelő képzettséggel kell rendelkeznie ahhoz, hogy az adott tárgyat használni is tudja. Harcosunk nem fog érteni a balta kezelésé-

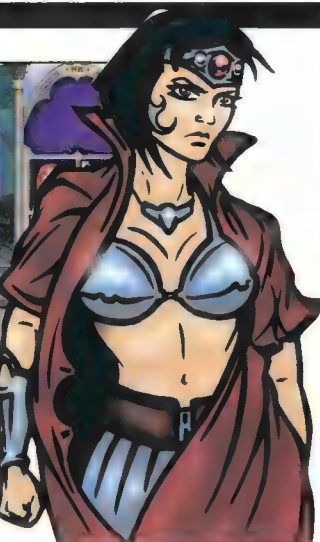
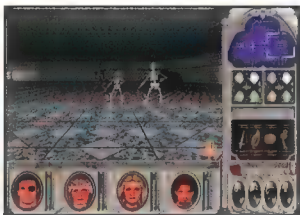


Mint minden RPG-ben, a Might and Magic VI-ban is a karakterek a játék fő-



hez, csak ha megtanítjuk rá! Minden karakter hátizsákját egy négyzetrácsos terület képviseli (a Diablo-hoz hasonlóan), jobb oldalon pedig magát a hőst láthatjuk, akit Barbie-baba szerűen öltöztethetünk.

Kilenc különböző mágia-iskola létezik, ezek mindegyikében más és más típusú varázslatok kaptak helyet. A játékban 99 varázslat van, amelyek között egyforma arányban szerepelnek a támadó és védekező mágdiák. A harcos osztály kivételével mindenki tud varázsolni, de legjobban ter-



mésztesen a három főfoglalkozású mágus osztály tagjai értenek hozzá. A legtöbb varázslat ereje a mágus képzettségétől függ, tehát ezeket kell mindenekelőtt fejlesztenünk.

A korábbi Might and Magic játékokban megszokhattuk, hogy a program rengeteg terhet levesz a vállunkról azzal, hogy bizonyos információkat jegyzetel helyettünk. A jegyzetelőmben bármikor utánanézhünk, hogy hol is van a gyógyító kút, vagy mit is mondott a hegytetőn élő bölcs két hónappal ezelőtt. Sajnos a manuális jegyzetelést azért nem ússzuk meg, mert azt, hogy hol lehet a képzettségeket fejleszteni, a program sehol sem tartja nyilván helyet-

tünk. E kis hibától eltekintve azonban remekül használható ez az opció is.

A régi szép „kockásfüzetes” idők elmultak, ma már minden valamirevaló programnak automatikus térképező funkcióval kell rendelkeznie. A Might and Magic VI-ban kétféle *autopap* van. Egyik szabadtéren, a másik a *dungeon*-ökben használható. Az első egy igen szép színes térképet rajzol, amin a terepviszonyok és az épületek is szerepelnek. A barlangokban és a többi belső helyszínen másféle *autopap* van: a térképet a program vonalakból építi fel. A régebbi Might and Magic játékokkal ellentétben itt már nincs térképész képzettség, anélkül is rajzolhatnak hőseink szorgalmazva. A térkép aktuális darabja mindig látható a képernyő jobb felső sarkában, így könnyedén tájékozódhatunk.

MIGHT & MAGIC

Amióta először ütem le a Might & Magic 6 elé, számtalanszor talált már rám a hajnal a monitor előtt ülve, üveges szemmel motyogva: „Na még ezt az egy küldetést befejezem, aztán majd alszom...”. Végre egy RPG, ami nem arról szól, hogy az elején jól feltápolom magam, aztán végigdarálom az egész játékot! Valahányszor az embert előlnti az „En vagyok a helyi nagymenő” érzés, a következő „felapratnivaló XP-forrás” pillanatok alatt szétveri a portit. Szimpatikus, hogy a csata nem „kattintató-bajnokság”, a harcot akár körökre bontva is játszhatjuk. De az tetszik a legjobban, hogy nincs rám erdítve a játékmennet, arra megyek, olyan sorrendben csinálom meg a küldetéseket, ahogy nekem tetszik.

Összefoglalva: azt hiszem, a Wizardry 8 megjelenéséig meg van adva a szabadidőm kultúráit eltöltése...

Pupi



A játékban hat különböző osztályú karaktert lehet indítani. Ezek közül három „alap” és három „összetett” kaszt van. A harcos (knight), pap (cleric) és varázsló (sorcerer) mellett a három összetett osztályba tartozó karakter a lovag (paladin), ami a harcos és a pap, az íjász (archer), ami a harcos és a varázsló, és a druida (druid), ami a varázsló és a pap keveréke. Nagyon jó ötlet a játékban, hogy minden osztály tagjai előrébb léphetnek a „ranglétrán”. Lovagunkból *crusader*, majd *hero* válik, ha teljesítjük a megfelelő küldetéseket. Érdemes a csapatot úgy felépíteni, hogy 2 harcos és 2 varázsló beállítottságú karakter legyen benne.

Minden karakter hét alaptulajdonsággal rendelkezik. Ezek a következők: erő, intelligencia, személység, állóképesség, pontosság, gyorsaság, szerencse. Természetesen minél magasabbak ezek a tulajdonságok, annál életrevalóbb egy karakter, de nem lehet mindenkinek az összes



(fent) Csatatunk egyik hőstagja vagy elrontotta a gyomrát, vagy megmérgezték...
(lent) Kellemes, AD&D-ből jól ismert varázslatoknak.
(alul) Jólöltözött udvarhály létező alkimista?



értéke 100-as. Minden osztálynak van egy vagy több tulajdonsága, amelyek kiemelten fontosak a karakter számára. A mágus pl. az intelligenciája után kapja a varázspontjait, tehát igyekezzünk, hogy ez az értéke minél magasabb legyen. A játékban több olyan tárgyat találhatunk, ami bizonyos tulajdonságokat növel meg, figyeljünk arra, hogy ezek a dolgok mindig annál a kalandozónál legyenek, akinek erre a legnagyobb szüksége van.

Egy karakter tudását legjobban a képzettségeiből lehet lemérni. Ilyen szakértelmek már a sorozat előző részeiben is voltak, de ott még egyszerűen voltak kidolgozva. A hatodik rész változtat a hagyományon,

a képzettségek nagyon fontosak a játékban, hiszen ezek határozzák meg, hogy mihez és mennyire ért a karakter. Minden képzettséghez egy érték van rendelve (kezdetben ez természetesen 1), ■ mutatja, hogy a kalandozó az adott dologhoz mennyire ért. Szintlépéskor a karakter öt pontot kap, amelyet eloszthat a képzettségei között. Új képzettségek a céhekben tanulhatók, természetesen borsos összegek ellenében. Ha ■ karakter egy képzettséghez elég jól ért már, akkor továbbképezheti magát haladódá, majd mesterré az adott területen.

A Might and Magic VI nagy újtásta az, hogy mi dönthetjük el, a csotákat körökre

Semmi sem tökéletes...

Az első apró problémám a grafikával volt. A 3D engine-be igazán belerakhatták volna a pixelek elmosását, mert a textúrák közlőrl elég csúnyán néznek ki enélkül. Bizonyos szögökből néha nem jól illeszkednek egymáshoz a falak és van, amikor be lehet látni a szobába az ajtó mellett. Az engine erősen igénybe veszi a processzort, egy 200-as MMX-en sem volt teljesen folyamatos ■ mozgás. Lassabb gépek tulajdonosainak pedig nincs más hátra, mint a részletesség kisebbre állítása.

A játékban szereplő ellenségek és NPC-k nem 3D-sek, hanem kétdimenziós sprite-ok, emiatt néha igencsak elütnek a környezetüktől. Talán jobb lett volna, ha több animációs fázisuk is van. Érdekes módon egész Enroth-ban az összes nő és férfi városkól kísértetiesen hasonlít egymásra, csak a ruhájuk színében különböznek. Az apró portrék is jól sikerültek, bár néhány láttán az embernek az az érzése, hogy ■ készfők összegyűjtötték az összes ismerősüket és bedigiztek mindenkit.

osztva, vagy valós időben szeretnénk-e játszani. Körökre osztott módban minden karakter, illetve ellenség egy dolgot tehet egy időegység alatt. Ahogy az idő halad előre, előbb-utóbb minden karakterünk sora kerül. (Hogy pontosan mikor, azt a gyorsaság tulajdonsága határozza meg.) A körökre osztott harcnak egyetlen hátránya van, nevezetesen az, hogy az ellenség mozgása közben mi kénytelenek vagyunk egy helyben várni rájuk. A Quake-en edződött versenyzők megpróbálkozhatnak a valós idejű harcral is, de amíg a gép kiválóan irányítja a szörnyeket, addig mi csak összevissza csapkodunk és reménykedünk, hogy eltalálunk volakit.

Egy ilyen játéknál nehéz megítélni, hogy mennyire viselkednek intelligensen az ellenségek, de a Might and Magic VI-ban az hiszem, ezt remekül sikerült megoldani. A kevésbé észes élőlények, mint pl. goblinok vagy ■ pókok gondolkodás nélkül nekünk rontanak, de az intelligensebb egyedek már összehangoltabban támadnak. A sérültek ellenfelek pedig nem küzdenek az utolsó csepp vérükig, így kezeznék elmenekülni ■ harcból és úgy kell levadásznunk őket.

Enroth világa megyékre van felosztva, amelyek a székhelyükről kapták a nevüket. Az egyes megyék között gyalog, kocsival, hajóval vagy teleporttal közlekedhetünk. A 3D-s megjelenítésnek köszönhetően minden terület hatalmas és egyéni arculata van, különböző épületekkel és domborzati viszonyokkal. A városok is különbözően egymástól, hogy könnyedén el lehessen igazodni. A

Az irányítás jól sikerült, csak nem lehet átállítani a billentyűzet-kiosztást. Emiatt az ember úgy érzi, hogy az lenne ■ jó, ha két jobb keze lenne. Jó lenne az is, ha a futást jól be lehetne kapcsolni, ha az ember szeretne gyorsabban közlekedni.

Szerencsére a fenti hibák egyike sem olyan súlyos, hogy emiatt gondolkozni kellene, hogy kipróbáljuk-e egyáltalán ezt a játékot.

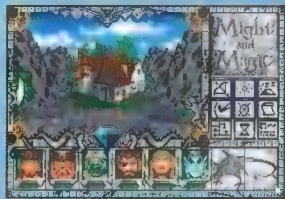
Zárószó

A Might and Magic VI a „klasszikus” RPG-ken nevelkedetteknek borzasztóan fog tetszeni. Ugyanazt az élményt adja, amit a 4-5 évvel ezelőtt megjelent klasszikus szerepjátékok. Óriási felfedezésre váró világ és hősök, akik szemünk láttára fejlődnek és lesznek egyre hatalmasabbak. Ez az, amit semmilyen más játéktípus nem nyújt. A Mandate of Heaven-nel egy újabb klasszikus született, amelyet még évek múlva is emlegetni fogunk.

Caris

A Might and Magic múltja és jövője

Kevesen tudják, de a Might and Magic sorozatnál csak az Ultima és a Wizardry játékok az öregebbek. Bevallom őszintén, az első részzel én nem találkoztam. A második epizód a Bard's Tale által meghonosított „klasszikus” RPG kinézetet használta: a bal felső sarakban a 3D izometrikus nézet, alul a karakterek adatai.



A sorozat a harmadik részzel lett igazán populáris. Itt volt először 3D animált grafika, a képernyő nagy részét elfoglaló játéktér, könnyen kezelhető menürendszer, tökéletesen használható automatikus jegyzetelés. A program annyira jól sikerült, hogy a negyedik és az ötödik rész szinte teljes egészében annak az engine-jét használta. A négyes és az ötös részekben volt még egy érdekessége: habár külön-külön is játszhatóak voltak, de a két programot össze lehetett „olvasztani”, ilyenkor egy játékot alkottak, amelyet egy csapat hőssel végig lehetett játszani. Sőt, vol-



Heroes of Might and Magic

A Might and Magic sorozatnak van egy nagyon népszerű „oldalága” is, a Heroes, amely egy remek fantasy stratégiai játékok takar. Eddig három rész jelent meg ebből a sorozatból (Heroes I., Heroes II. és a Heroes II.-höz kiadott kiegészítő, a Price of Loyalty), de remélem mindenkinek örömet okoz az a, ha elárulom: jön a harmadik rész!

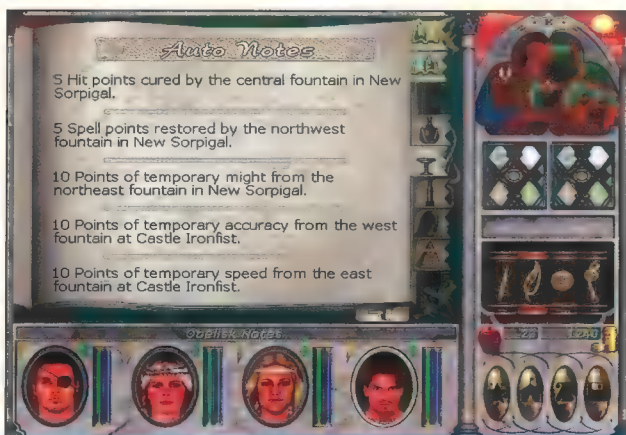
Might & Magic 7...?

Igen, igen. Éppen, hogy megjelent a hatodik rész, de az alkotók nem pihennek. A tervek szerint a hetedik epizód 1999 karácsonyára fog megjelenni és ugyanazt az engine-t fogja használni mint a hatos rész. A New World Computing tervezett egy interneten játszható játékot is a Might and Magic világán (hasonlóan a nagyszerű Ultima Online-hoz), de ismeretlen okok miatt félbemaradt a program készítése.

városokban házak, boltok, fogadók, szökőkutak, egyéb épületek és az elmaradhatatlan lakosság található. Ezek közül a legtöbb bizonyos mértékig ellenében hajlandó is csatlakozni csapatunkhoz. Az ilyen NPC-k sajnos nem teljes értékű karakterek (a régebbi részekkel ellentétben), csak valamilyen képzettséget biztosítanak a kalandozók számára. Ez nem is baj, hiszen a régebbi Might and Magic játékokban ez bizonyos szintű csalásra adott lehetőséget. A második részben pl. elég hamar fel lehetett fogadni Mr. Wizard-ot, aki az első pár *dungeon* egymaga kiirtotta helyettünk.



Nyilván sokan csalódottak egy kicsit, amikor kiderült, hogy a játék nem használ semmiféle 3D gyorsítót. Az már a nagyobb baj, hogy a készítő nem is tervezik *patch* elkészítését, annak ellenére, hogy a New World Computing rengeteg e-mail kapott az idegesebb játékosoktól. Természetesen mi is rákérdeztünk, mi is annak az oka, hogy nincs 3D gyorsító a játékban? A készítő három fő okot említett. (1) Az elterjedt 3D gyorsítókártyák 95%-ában 4MB memória van, amelyből 2MB használható textúrák tárolására. A kártya csak ezekel



Az Auto Notes (nem autós notesz, hanem automatikus feljegyzések) olyan dolgokat jegyez fel, mint ideiglenes pontok különböző képességeinkre - hatalomra, célzást pontosságra, sebességre, vagy hogy mennyit gyógyultunk New Sorigal különböző farasainál.

az eltárolt textúrákkal képes dolgozni, a Might and Magic 6 viszont 10 Mb textúrát használ, tehát 3D gyorsítókkal nem lehetne ugyanazt a látványt előállítani. (2) A mostani 3D kártyák fényforrás-kezelése még nem tökéletes, az ún. *vertex-lightning* módszert használják. Ezzel az eljárással minden *frame*-et kétszer kellene kiszámolni, hogy megfelelő legyen a látvány. (A szoftveres engine ezzel szemben tökéletes.) (3) Az összes piacra lévő 3D kártya maximálisan 16 bites Z-buffert képes kezelni, a játék azonban 32 bitest követel. A szoftver-engine természetesen 32 bites Z-buffert használ.

Egyetlen olyan 3D kártya van, amely megfelelné az összes fenti követelményeknek, ez pedig az igen impresszív teszterterményekkel rendelkező Matrox G200-as. Arról viszont még nincs információ, hogy a kártya mikor fog megjelenni...





Descent to

Undermountain

Vérbeli hack'n'slash

Interplay

Két-három éve jöttek az első hírek az Interplay készülő játékaról, mely az AD&D szabály-rendszerére épül, a Descent 3D engine-jét fogja használni, így fergeteges szerepjátékhoz illő játékmennel mellett grafikai parádét ígért. Lássuk, mit sikerült valóra váltaniuk!



Az Interplay fejlesztői a Descent 3D engine-jét fogja használni, így fergeteges szerepjátékhoz illő játékmennel mellett grafikai parádét ígért. Lássuk, mit sikerült valóra váltaniuk!

három-négy évvel ezelőtt kezdtek szállingózni a hírek az Interplay háza tájáról egy új szerepjátékkal kapcsolatosan, mely a populáris AD&D rendszerre és a Descent 3D engine-jére fog épülni. Minden rajongót lázba hozott a hír, tükön ülve várták a játékok, a Descent to Undermountaint...

Azonban a játék csak nem akart napvilágot látni, egyre halogatták a megjelenését, addig-addig, míg a programot váróknak lassan elcsúszott a játékedvük és más hasonló

alkotásokra fordították figyelmüket. De most, '98 nyarának elején kigyulladt a szikra, végre-valahára megjelent a játék. Meg kell jegyeznünk, mióta az Interplay felvásárolta a TSR-től az AD&D jogait a számítógépes játékok platformján (régében ezt azSSI/Mindscape mondhatta a magáénak), ez az első komolyabb hangvételű fantasy szerepjáték a kiadó tarsolyából. Tehát a játék műfaja kőkemény RPG, azzal az apró különbséggel hogy nem csapatot indítunk kalandozni, csupán egyetlenegy karaktert. A

Már valamilyen

A Descent to Undermountain pontosan az a játék, ami úgy 4-5 évvel ezelőtt tuti siker lett volna. Sajnos 1998-ban a grafikai megvalósítás már egy kis kívánnivalót hagy maga után. A hat(!) évvel ezelőtt megjelent Ultima Underworld jóval szebbre sikerült mint ez a játék. Nem tudom, miért egy elavult 3D engine-t kellett a programhoz használni, amikor a Descent II már támogatja a 3D gyorsítót. A grafika enyhén szólva is csúnya, ennek ellenére lassú is. Hogy mi az, ami miatt mégsem bukás a program? A válasz: AD&D. A szerepjáték még a legcsúnyább játékok is elviszi a hátán, minden hibájával együtt. Ilyen az, hogy mással nem lehet játszani, mert pillanatok alatt levelek, a Magic Missile-lal célozni kell(!), hűsünk, ha nekifut a falnak, visszapatant(!) róla... Nem akarom senkinek elrontani a szórakozását, de RPG-rajongó létemre sem tudtam a programmal fél óránál többet egyfolytában eltölteni.

Cris

program két nagyobb modulra lett szétválasztva, azaz először karaktert kell generálnunk, majd jöhet maga a játék!

A karakteralkotás az AD&D szabály-rendszerén alapszik, érdemes alaposan megfontolni kit-mit indítunk az egy karakteres korlátozás miatt. Azoknak a játékosoknak, akik nincsenek igazán tisztában az



„Egyre jött a karaktert...”

Az RPG-rajongóknak azt hiszem, nem kell magyarázni, miért is jó az, ha egy kaland egy ismert, populáris rendszeren alapszik, jelen esetben az AD&D-n. Sokkal jobb és gyorsabb, ha a játékot elkezdve nem kell napokat töltenünk egy új rendszer megismerésével, feltérképezésével, hanem már egy meglévő (ráadásul jó) szerepjáték-rendszer mellett egyszerűen nekivágunk a kalandoknak.

A Descent to Undermountain-nal e tekintetben nincsen semmi probléma, nagyszerű kalandozásokat kínálunk Waterdeep sötét alagútjai számunkra, remek küldetés-sorozattal. Egy probléma van, de az hatalmas: a játékot nem 3 évvel ezelőtt adták ki. Hiába, a technikai ki-

vitelezés sajnos a '94-95-ös időkre vezet vissza. A grafika khm... nos nem túl szép, és mindemellett a játékmenet és a Descent engine sebessége is egészen drasztikus dolgokat mutat fel. Mi lett volna, ha három évvel ezelőtt kiadták a mű, amellet, hogy ma egy P120 tranzisztorait is kevesnek találta...

Manapság a grafika az első szempont egy játék megítélésében, és ezen bukkott el a Descent to Undermountain. Aki mégis szemet hunynak felette és elegendő türelemmel rendelkezik, ezen felül hajlandóak egy kicsit visszazárlni a kilencvenes évek elejének hangulatához, azoknak remek kalandokban lesz részük.

Ivo



AD&D szabályaival, a készítő kiállt az beraktak egy részletet a Player's Handbook (az AD&D alapkönyve) elejéről a kézikönyvbe a legfontosabb dolgokkal kapcsolatban (fajok, osztályok bemutatása, szintlépési táblák, képzettségek és varázslatok).

Maga a játék a Forgotten Realms világában játszódik, mely talán a legnépszerűbb az AD&D univerzumok közül. Hihetetlennek tűnik ugyan, de a játék mindenféle kerettörténet nélkül indul, nem tudni, hogy mi miért vagyunk, kik vagyunk, mit akarunk... Ezek mind-mind játék közben fognak előttünk megvilágosodni.

Miután elkészítettük favorit karakterünket, a város térképén találjuk magunkat. Innen látogathatunk el a város kulcsfontosságú helyszíneire kalandozásaink során, elsőként a varázslótornyba, ahol találkozhatunk állandó megbízónkkal, Khlben Blackstaff-fal, a város főmágusával. Ő fogja adni küldetéseinket, az esetleges jutalmakat és egyéb tárgyakat, melyek segíthetnek elkövetkezendő feladatainkban.

A térképről eljuthatunk még egy nagyon fontos helyszínre, a piacra. Itt valószínűleg csak a második-harmadik küldetés után fogunk üzleteket nyíltba ütni, két-három „dungeon” kifosztása után. Egy biztos tipp: Healing-et soha ne adjunk el! Az esetlegesen beszerzett drágaköveinkért viszont szép árakat kaphatunk. A bejött pénzt fordítsunk protection-ös tárgyakra, ezek a tárgyak hihetetlen hasznossággal bírnak a játékban!

Az egyik legfontosabb intézmény a térképen a Yawning Portal fogadó, ahonnan



Ar Eye of the Beholder után újra visszatérünk a Waterdeep városa alatt fekvő, szörnyekkel teli labirintusba, Undermountain-ba

Magyarul

A DTU hasonlít az Ultima Underworld-höz. Ezért nagy lelkesedéssel és elszántsággal vágtam neki a kalandozásnak. Sajnos mélységesen csodálom kellett. Igaz, hangok és effektek jók, kellemes aláfestésű szolgálnak. Már ha egyáltalán hajlandó a program „megszólalni”, ugyanis a legvárhatóbb helyzetekben elnémul, majd újra megszólal. A karaktergenerálásnál a grafika még sokat ígér, a karakterek ábrái jópofa stílusban készültek. Később mindez hihetetlen mértékben elcsúnyul, megmarad az öt évvel ezelőtti színvonalon, ahogy a képek is látszik. Az irányítás nehézkes, képtelenség finoman összehangolt mozdulatokat kivitelezni. A Descent engine-t sikerült verejtékes munkával elrontani. A küldetések is egyhangúak és primitívek: menjünk ide meg ide, csopjok le aki szembejön. Nagyot csalódtam az Interplayben.

Zotyo

megnyílik előttünk az átjáró Undermountain sötét alagútjaiba és kazaratúiba. A fogadóban találkozhatunk még további nem játékos karakterrel. Rendkívül vicces módon a mágia papnőjének testőrével fogadhatunk 100 aranyba, hogy túljeljük-e első utunkat a mélyben... Fogadjunk nyugodtan, nyilván túl fogjuk élni, ebben segít az elején a Load Game.

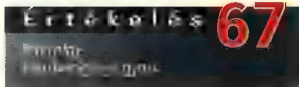
A játék kezelése hasonló az eddigi trendhez, apró eltérések és újítások vannak csupán. Eddig nem lett volna értelme az ugrás-mászás, levitáció, repülés és hasonló képzettségeknek, de a 3D-s engine miatt mostantól már van, és ezeket keményen is ki kell használnunk néhol. A térképrendszer

szintén 3D-s, jól kiismerhető. Ha kalandozás közben le szeretnénk pihenni, hogy felgyógyuljunk és újra tele legyen a varázslatúrunk, el kell mennünk pihenőhelyre. Nem lehet minden sarkon aludni, csak a kijelölt helyeken. Ezekből nincs sok, úgy helyszínenként egy. Kicsit unalmas lesz mindig visszajárkálni, úgyhogy a vége felé csak a gyógyító italokat fogjuk magunkba tölteni, és akkor megütni vissza, ha égető szükségünk lesz a varázslatainkra.

Aprópó varázslatok. Mind papi, mind varázslói varázslatokból csak a negyedik szintig emelkedhetünk fel, úgyhogy igazán erős varázsigékérőle ne is álmodjunk... Nyilván feltámasztás sincsen, hisz nincs, aki ránk olvassa, ha meghalunk. A varázslat-rendszer is új, azaz a legutóbbi AD&D-hez kiadott szabályokat tartalmazza. A mágia-használat pontrendszere alapján választ-hatjuk a varázslatokat, így elérhetővé te-tük, hogy az első szintű varázsló ne egy szem varázslattal induljon. A varázslat-gyaknak nagyon fontos a szerepük a játék-ban, figyeljünk rájuk és még egy jótanács: ne fukarkodjunk a töltetes tárgyakkal (wand, staff stb), lődözzünk nyugodtan.

A szörnyek hiánya miatt nem fogunk panaszkodni. Szerepel a repertoárban kobold, ork, csontváz, zombi, sárkány(!), lich(!!!) és minden, ami szem-szájnak, kard-nak-tűzgyőzőnek ingere.

Már nagyon hiányzott a nagy játék-palettról egy AD&D rendszeren nyugvó szerepjáték, ezt az őrült bűt most a Descent to Undermountain. Minden adott egy jó kis hack and slash-hez, előre kalandorok!





Soldiers at War

*A tizedes
meg a többiek*

Létezik a stratégiai játékok kavalkádjában egy olyan különleges irányzat, amelynek képviselői ritkán látogatnak el adathordozóinkra. A kőrákoszta mikrostratégiai játékokról van szó, melyeknek ismérve, hogy néhány katonával, robottal, esetleg járművel kell különböző küldetéseket véghezvinnünk.

Szinte az összes ilyen program sajátossága, hogy minden cselekedettel (mozgás, lövés stb.) csökken az adott körben elhasználható akciópontunk. Ezek fogytával kénytelenek vagyunk kivárni a következő fordulót, ahol már folytathatjuk áldásos tevékenységünket. A műfaj „Nagy Őregje” a Laser Squad, ami nagyon-nagyon régen, C64-en született meg (a Spectrums Lords of Chaos klónjaként), de később nem úszta meg a PC-s átíratot sem. Most az SSI – remek üzleti érzékről téve tanúbizonyságot – szakított megszokott stílusával és elkészítette saját verzióját a témában. Reményeik szerint „Katonái a háborúban” állni fogják a sarat bármilyen ellenféllel szemben!

A Soldiers at War a történelem legnagyobb világégésének késői szakaszába repíti vissza a sikerre éhes játékosokat. A német birodalom és szövetségesei fűtőszalagon szenvedik el a vereségeket, ám a mindenki által várt békéig még hosszú és véres út vezet. Utóbbi lerövidítése lebeghet szemünk előtt, amikor maroknyi katonánk élén egyre újabb, veszélyesebb akciókat hajtunk végre. Harmínckét derék amerikai baka áll rendelkezésünkre, hogy tizenöt küldetést teljesítve komoly szerepünk legyen a szövetséges győzelem kivívásában. A hadjárat során embereink tapasztalatokban, kitüntetésekben és sérülésekben is gazdagodni fognak. Előbbi kettőből célszerű minél többet magunkévá tenni úgy, hogy a harmadikat lehetőleg mellőzzük. Ez első hallásra nagyon egyszerűnek hangzik, de megnyugtathatunk mindenkit: nem az! Hamar le kell szokni a nyílt terepen való koordinálatlan mozgásról,

mert ezeket a németek (sőt, az olaszok is) ólommal jutalmazták! Aki könnyedebb megmérettetésre vágyik az először inkább az egyedi missziókat (custom mission) próbálja ki. Minden küldetéshez kapunk némi információt, ezek elolvasása nagyban segít a megfelelő átélésben, illetve a sikeres végrehajtásban. Hiszen, ha történetesen holmi felkapkodnivaló tapasóknakról esik szó az eligazításnál, akkor nem árt fémkeresőt csomagolnunk a kirándulásra. Ettől eltekintve is érdemes komoly hangsúlyt fektetni a katonák felszerelésére. Tanulmányozzuk figyelmesen az adatlapokat és ennek megfelelően osszuk szét a vasakat. Legfontosabb, hogy milyen fegyvernemben kapott kiemelt kiképzést az illető, ugyanis ez pozitívan befolyásolja a találati pontosságot. A közelharci fegyvereknek (tör, pisztoly) nem sok haszna van, inkább koncentráljunk a

Más vélemény





Industry Giant

Jockey Ewing nyomában

Az utóbbi időben elég kevés gazdasági szimuláció látott napvilágot (kivéve a Sim-sorozatot, melyeket a Maxis fáradhatatlannul ott magából). A Tycoon-ok hajdani sikerére már csak kevesen emlékeznek, és szinte mindenki a real-time stratégiai játékok akciódúsabb képviselőivel játszik, legyen az Dark Omen vagy Starcraft. Az I-Magic most úgy gondolta, hogy a gazdasági szimulációt éppen ideje felébreszteni Csipke-

A program többféle játékra ad lehetőséget. Játshatunk küldetést (szám szerint 24-et), három nehézségi fokozaton indíthatunk karriert (ez esetben több küldetést kell egymás után végigjatszanunk), illetve generálthatunk a programmal egy pályát, amelyben az indulási évtől (1960-2060) és a városok számától kezdve a terepviszonyoktól egészen az ellenfeleink száráig (1-3) mindent mi magunk állíthatunk be. Sajnos, multiplayer-játékokra nincs lehetőség.

Az Industry Giant-ben rengeteg téveszközségre kell figyelni. Mindenekelőtt gyárokat kell építeni, majd meg kell oldanunk, hogy a nyersanyag eljusson az üzemekbe. Ezután üzleteket felhívni és gondoskodni arról, hogy a boltokban mindig legyen eladható áru. Végül, a statisztikák allokálását figyelve optimalizálni kell az árakat, a gyártást és a szállítást. Nagyjából ennyi lesz tehát a teendőnk, de – bár mindez egyszerűen hangzik – nem lesz könnyű dolgunk.

Már csak azért sem lesz könnyű a játék, mert a gyártható termékek száma úgy 50 körül mozog, s néha bizony nehéz eldönteni,

Más vélemény

Nagy bátorságra vall mostanában, mikor a „maximum adrenalin”-játékok a menők (legyen az real-time stratégia, vagy Quake-klón), egy komplex gazdasági szimulációval kirukkolni. Az Industry Giant azonban valószínűleg akkor sem számíthatna kirobbanó sikerre, ha éppen a Sim és Tycoon sorozatok lavagolnának a divathullám tetején. Miért? Mert semmi újdonságot nem hoz elődeihez képest. Bár a grafika szép, ez nem tudja feledtetni a játékmenet apró, ámde annál idegesítőbb hibáit. Kár érte, mert első ránézésre ígéretesnek tűnt, de sajnos a mai játékok legnagyobb betegsége, az eredetiség hiánya. A 3rd Millennium után tehát egy újabb felesleges próbálkozásnak lehetünk tanúi, így alighanem a Sim City 3000-ig várunk kell a stílus „feltámadására”.

Hancu



A felfelé törekvő „kis business”-szel indult sporteszközzel kezdjük meg a gyorapodást.

rózsika-álmából, és kiadta a Tycoon-okra emlékeztető játékát, az Industry Giant-et.

A játék kerettörténete és célja nagyon egyszerű: Pályakezdő iparmágnások vagyunk, s minden vágyunk, hogy megkapjuk az „Év üzletembere” kitüntetést. Ehhez természetesen rengeteg munkára van szükség, a az sem árt, ha teljesítményben lépjaljuk a rivális befektetőket. Évek szorgos munkájával talán sikerül elérni, hogy mi legyünk az új Jockey Ewing.

Egy kis történelem

1990 volt az az év, amikor a Sim City megjelent, s egy teljesen új irányvonalat adott meg az addigi gyengécske gazdasági szimulációknak. Addig ugyanis főmenedzszerként kívül (pl. Kenney Daglish's Soccer Manager) szinte semmi ilyen jellegű nem mozgott a piacon. A Sim City vérbéli gazdasági szimuláció volt, s azaz, hogy real-time megvalósítást alkalmazott, hihetetlenül nagy sikert tett ezért. Nem csoda hát, hogy akadtak követői is (természetesen az egyéb Sim-eken kívül).

Következő mérföldkőként a Railroad Tycoon-t említhetjük meg, mert ez a program volt az első, mely a hangsúlyt inkább a városok közti szállításra helyezte (a Sim City-ben ugyanis csak építhetnünk kellett). A Railroad Tycoon és a Sim City-t az A-Train nevű program ötvözte sikeresen, s ezzel kiemelkedett az akkori klónok közül. Ezután két folytatás következett, a Sim City 2000 (ez először

alkalmazta azt a 3D megjelenítést, melyet a mai klónok – így az Industry Giant is – használnak) és a Transport Tycoon. Bár mindkettő remek játék volt, egyik sem lett akkora siker, mint elődjük, mivel a gazdasági szimulációk ekkorra már „kimentek a divatból”.

A mai klónok sem tudják igazán lázba hozni a közönséget, mivel a 3D-s játéksodák ellen nincs sok esélyük. Talán majd a hamarosan megjelenő Sim City 3000 változtat ezen...



Nagyon szomorú vagyok, amikor azt látom, hogy egy ígéretes játékot apróságokkal rontanak el (ezt a jelenséget el is nevezhetnénk Rebellion-effektusnak), és sok munkával csak egy közepes terméket hoznak piacra. Sajnos, az Industry Giant-tel is ez a helyzet.

A program egyik legnagyobb hibája, hogy hiányzik belőle az eredetiség. A játék minden egyes trükkjét, megoldását láttuk már valamelyik elődjében. Nincs mese: az Industry Giant egy klón. Ettől persze még lehetne jó játék, de még a szemet gyönyörködtető grafika ellenére sem az. Hogy miért nem, arra a program számos negatívuma kimerítő választ ad.

Vegyük például a logikatlanságokat, melyek olyan hatalmas mértékben jelennek meg a játékban, hogy az már több, mint zavaró. Ha például egyik állomásról a másikra szállítunk valamit, és a

másik állomás közelében nincs egy gyár, vagy egy raktár, az áruunk elvész (világos, a fém gyorsan romló áru, és ki kellett dobni...). Még ennél is nagyobb baki az, hogy egy gyár egyszerre csak egyféle terméket gyárthat. Például a játékgyárban nem lehet egyszerre kisautót és babát gyártani, pedig mindkettőhöz csak műanyag kell. E miatt a hiba miatt nagyon hamar felhalmozhatunk eladhatatlan raktárkészletet. Szóval, logikai bukfcenc akad bőven.

Aztán, nem ártott volna utánanézni rendszeren ■ neveknek. Mikor megláttam a „Karló” modellt, sejtettem, hogy nem egy csődorvontatású vonatról van szó, hanem a Kandó-féle villanymozdonyról, azért rosszul esett. Az is jó lett volna, ha néhány animációval, vagy képpel kedveskednek a játékos közben (elvégre ezt már a Sim Ant is tudta), nagyon feldobta volna az amúgy kissé unalmasra sikerült kattintgatást. Azt

sem értem, hogy miért csak az USA-ban és Európában tevékenykedhetünk. Szívesen beindítottam volna a Bajkál-Amur vasútvonalat... Hiányoltam azt is, hogy az Industry Giant semmiféle tisztességtelen mászserre nem adott lehetőséget. Csakis termeléssel és árharccal lehet legyűrni az ellenfeleket. Talán a fejlesztők nem néztek Dallast...? Sorolhatnám még tovább ■ sírdaimait, de már eddig is túl sokat szídtam a játékot. Elvégre az Industry Giant a maga nemében megüti az átlagot, de sajnos grafikáján kívül semmivel nem emelkedik ki ■ tömegből.

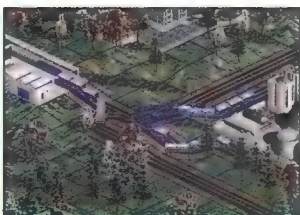
Éppen ezért, bár az Industry Giant egy számomra nagyon szimpatikus műfaj képviselője (örül nem is beszélni, hogy abszolút erőszakmentes), nekem nem nyerte meg a tetszésemet. A Tycoon-ok messze jobban voltak.

Stóki



hogy az ehhez képest kevés nyersanyagból (fém, fa, műanyag és drágakövek) mit is készítsünk. A termékek között megtalálhatóak a játékok, sportszerek, szerszámok, sőt, 2000 után már a videofonok, a műanyag autók és a jól hangzó multimédia-centerek is. Értelemszerűen a termékekhez tartozó gyárak és üzletek is nagy számban fordulnak elő, így ezek változatosságára sem lehet panasz. Találunk még a játékban olyan épületeket is, melyeknek gyakorlati hasznuk nincs (vidámpark, uszoda stb.), viszont építésükkel a közvélemény (és az „Év üzletembere” szavazói) szemében nő az árszín.

A szállításhoz is többféle eszköz áll a lehetőségünkön. Találunk teherautókat, melyek olcsók, viszont kevés árut szállítanak egyszerre; vonatokat, melyek drágák, viszont hat vagont cipelnek; repülőket, melyek olcsóbbak, mint a vonatok(?), és messzebbre képesek elszállítani a portékát; valamint hajókat, a vízi városok közti



A vasúton kerülendők a nagy keresztelődések, de ha mégis kell, építsünk kerülősíneket.

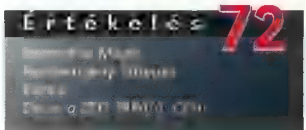
kereskedelem létrehozására. Ezekhez a későbbi években már olyan extrák is kapcsolódnak, mint ■ „Superconductor” nevű, 200 mérföld/óra sebességgel haladó vasút, vagy a légpárnás hajó. Tulajdonképpen a fenti egységek és termékek sikeres kombinálása a játék lelke.

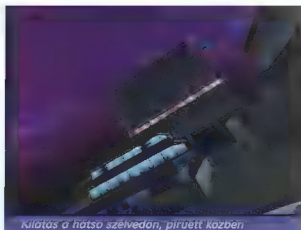


„Karló” villanymozdony: az ópró pontatlanság bizony bántja a szemünket

A fentiekből kitűnik, hogy a program változatossága példaeértékű lehetne, de mi a helyzet a kivitelezéssel? Nos, az Industry Giant megvalósítása több, mint szép. A játék 1024×768-as grafikája kiváló, és 65K-s színmélységet használva különösen széppé varázsolja a tájat. A térkép négyirányú nézetre ad lehetőséget, és a hatféle zoom segítségével maximálisan áttekinthetjük a terpezt. Némi elégedetlenségre adhat okot viszont a játék zenéje, mely nagyon rövid, és mivel egy küldetés során többször is felhangzik, egy idő után a játékos inkább kikapcsolja. A hangeffektek (madárcsicsergés, a fűrésztelep zümmögése stb.) ellenben kifejezetten kellemesek.

Az Industry Giant egy egyszerű, ám hosszú és nehéz játék. A műfaj rajongói bátran kipróbálhatják, mert a Capitalism, a Sim City és a Railroad Tycoon játékelemei ötvöződnak benne, ami tartalmas szórakozást ígér.





Kilátás a hátsó szélvédőn, pirosított közben

is bátran tehetnek egy próbát a játékkal. Igaz, itt már nem 800x600-ban fogunk száguldozni, de alacsonyabb felbontásban sincs szégyenkeznivalója a Gremlin üdvöskijének.

Ha mindent helyeraktunk a grafikai menüben, következhet a paripánk kiválasztása. Először is személyre szóló színeket

Könnnyen előfordulhat, hogy az egyik pályán verhetetlen típus egy másik, eltérő stílusú helyszínen csúnyán leszerepel.

Végre elérkeztünk a habhoz a Gremlin törtéjén! A verseny során hét intelligens ellenfélnek kell megmutatnunk, hogy ki a legény (netán leány) a gáton. Az intelligens szó jelen esetben nem csupán egy nagyképű jelző, mert a számítógép vezérelte versenyzők meglehetősen jól mozognak a futamok alatt. Nem engednek előzni, nekünk jönnek, leszorítanak az útról és hasonló kellemetlenségeket produkálnak.

A kameranézetek terén nem túl nagy a választék. Járművünket irányíthatjuk belülről nézve, hátulról illetve folyamatosan váltott, fix kameranézetekből. Ez utóbbinál viszont a versenyzés enyhén nehézkessé (lehetetlenné) válik, de meg kell hagyni, hogy a legfantasztikusabb lát-

Más vélemény

Végre egy száguldozós játék, amihez nem kell erőmű, mégis olyan látványt nyújt (fantasztikus sebesség mellett persze), hogy az ember pár perc játék után csodálkozni kezd egykori önmagán, aki annak idején a Screamer, és a Need for Speedet elismerő szavakkal illette. Jelenltem, a Motorhead lesöpörte a pályáról minden konkurenciát. Nincs mese: a játék minden tekintetben felülmúlja a vetélytársait. Gyors, és gyönyörűen kidolgozott (3Dfx nélkül is, ami manapság különösen nagy szó!), a játékmenet magával ragadó, és telis-tele van lens flare-rel!

Hancu



DirectX vs. 3Dfx

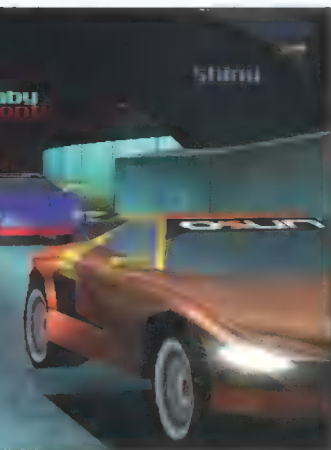
festhetünk járgányunkra, amelyeket bőséges palettáról válogathatunk össze. Ezután már csak a program által felajánlott futurisztikus járgányok között kell megtalálnunk az igazit. Ez nem könnyű feladat, mert az autók mindegyike három tulajdonsággal is bír: végsebesség, gyorsulás, úttartás.

nyek során elragadja az embert. A tempó szédítően gyors, alig van néha egy-egy pillanatnyi idő, hogy hátrapillantsunk üldözőinkre. A számítógép vezérelte falca pedig állandóan megkeseríti az életünket. Érdekes opció a felzárkózás (catch up), ami bekapcsolt állapotban szinte folytonos küzdelmet garantál. Ezt úgy éri el, hogy gyengén versenyző emberrel szemben lassítja az ellenfeleket, meg a túlságosan elől nyargaló menők esetében felpörgeti a gépi irányítású autókat. Erdemes egyszer külső kameranézetből figyelni a járgányok mozgását! Fekvésnél kicsit előrebukik, hirtelen gáznál pedig felágaskodik a kaszní.

ványban itt lehet részünk. A játék három nehézségi fokozaton játszható és ezeket remekül sikerült „belőni”. A könnyű szint csak a legelejen jelenthet gondot, míg a nehéz fokozat első helye sokáig marad a lehetetlenség kategóriájában. Két dolgot szeretnék zárásként megemlíteni. Egyik a

Ám ennél a témakörnél tudom az egyetlen – általam felfedezett – negatívumot is megemlíteni: az ütközésekkel nem vagyok kibékülve. Főleg akkor hökkentem meg, amikor úgy 250-es tempónál bele-rohantam ferdén egy falba és az autóm mindössze egy lehetlennyt árabb ugrott. Egy ilyen ütközéstől az ember elvárná, hogy másodpercekig pörögjön az autó a falnak újra meg újra nekicsapódva és ehhez képest ennyit kap. Mindenesetre csak azt tudom kívánni, hogy bárcsak minden programnak ennyi hibája lenne!!

-csonti-



szerűlések hiánya. Nem tudunk olyan sebességgel nekimeenni valaminek, hogy akár egy karcolás is essen autónkon. Remélem, az alkotók ezt nem az arcade jellegű erősítő tényezőnek, hanem a jövő járgányainak strapabíróságát szimuláló aprólékoságnak szánták... Másik észrevétel, hogy a versenyek alkalmával lehetőségünk nyílik egyes helyeken a feloldozásra is. Simán főlhajthatunk egy épület lépcsősorán és beparkolhatunk a belső udvarra, de ha úgy tartja kedvünk kiállhatunk egy kis pihenőre is az egyik benzinkútnál. Ilyen és ezekhez hasonló élményben lesz része mindenkinek, aki kipróbálja a Motorhead-et.





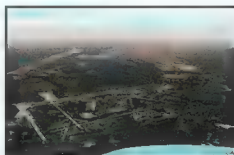
Sierra Pro Pilot

Szállunk rendelkezésére

Az utóbbi két év kemény fejlesztéssel telt ■ Sierránál, már ami a repülőgép-szimulátorokat illeti. Párhuzamosan két programot készítettek, az egyik az első világháborús repülőknél és pilótáiknál állít emléket, egy régóta várt folytatás: a Red Baron 2. A másik kissé nyugodtabb, a polgári repülés szerelmeseinek készült Pro Pilot.

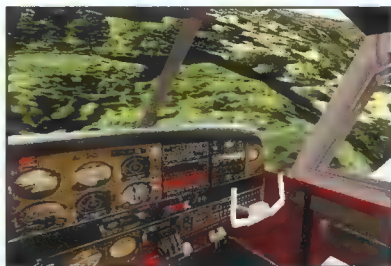
A programban az Egyesült Államok területén repkedhetünk, összesen öt fajtát géppel, melyek mindegyikének repülési modellje, illetve műszerezettsége maximális mértékben megfelel, életbeli társiakéval. A gépek közül a két utasszállítónak azonban nem csak a műszerfalát, hanem még a belsejét is szemrevételezhetjük. Az öt típus a következő: Cessna 172 (tanuló illetve kiképző gép), a Bonanza V35 (műrepülő gép), a Baron 858 és a Super King Air B200 (két hajtóművesek), Cessna CitationJet 525 (sugárhajtóműves). Ahogy a Flight Simulatorban és a Flight Unlimited II-ben, itt is bedigitalizált műszerfalakon lehet elérni az összes kapcsolót és műszert – ehhez egeret, vagy billentyűkombinációkat használhatunk.

A fotorealistikus tájhozak százezer négyzetmérföldnyi bedigitalizált domborzati térképet tartalmaz a program. Ebben benne foglaltatik huszonkilenc metropolisz, melyek mindegyike egyenként hatvan négyzetmérföldnyi kiterjedésű. Ezen kívül a programban 3000 reptér szerepel, az eredeti ■ tengerszint feletti magassággal, tájolással, és ter-



(fent) Legnagyobb méretű repülőgép.

(középen) Repülőgép a hangulatok között. A műszerfalak és a hangulatok között. A műszerfalak és a hangulatok között.



mészetenes megfelelő hosszal. Az összes VOR, NAVAI, és ILS adó is a helyén van, és természetesen a megfelelő frekvenciákon adnak, ráadásul lehetőségünk van arra, hogy pilótatársaink beszédét és a földi irányítást hallgassuk.



Jól látható, hogy a programozóknak a Flight Simulator túlszórnyalása volt a cél. Ezért hasonló gyenge megoldások születtek: néha hirtelen épületek bujnak ki az igencsak pixeles textúrákból, nem érzékelhetők a domborzati magasságkülönbségek, a domborzati textúrák sivárak...

A legtöbb település között csak pusztával, s ezeken óriási méretű pixellel lehet találkozni. Sajnos megfigyeltek a fejlesztők arról, hogy nem csak a Flight Simulator fogja a terepet uralni, s nem számoltak olyan programok színre lépésére, mint például a Flight Unlimited II – mely magát a szimulációt félretéve, a grafika terén is bőven felülmúlja a két másik konkurens programot. Bár a Pro Pilot támogatja a Direct3D-t, ■ gépigény mégis igen magas, helyenként még egy 200 MHz-es Pentiumon is csak 15 képkockát mutat másodpercenként, ami nem vall jól optimalizált kódról.

Ezeket eltekintve a program egész kellemesre sikeredett, hiszen sok hasz-

nos és ötletes újítást is tartalmaz. Ilyen például a felszállás előtti „checklist”-ek végigné- zése, melyek külön vonatkoznak a kigurulás- ra, felszállásra, leszállásra... Nagyon tetszett még a programba épített GPS is, mely nagyban hasonlít a Flight Simulator hasonló rendszeréhez, ám itt a különböző rádióadók és ezek frekvenciáit is lehet lát- ni, tehát nem kell a repülési térképekhez fordulni ilyen irányú segítségért.

Ami különleges a programban, az az oktatási rész, mely minden szempontból egy- dialló. A fel- illetve leszállástól kezdve, a kormányfelületek megfelelő használatán ke- resztül, a végtelmezésekig minden benne van, melyeket video formájában lehet meg- tekinteni és a program második CD-jén he- lyezkedik el. Itt elég erősen szükségeltetik a nyelvtudás, hiszen a szövegben néha csak úgy repkednek a terminus technikusok.

Mindent egybevéve, nagyon kellemes program, bár a kis átfedések és hibák ronta- nak a program élvezhetőségén.

Tatcom



Vajon merre lehet a reptér?

Interactive Magic



iPanzer '44

40 tonna acélba öltözve

Ugy gondolom, rengeteg ember meghökken, ha azt hallja, hogy a második világháború első szakaszában – amikor Hitler hadserege tönkrevette a fél világot – a Wehrmacht páncélosai lényegesen gyengébbek voltak az ellenfél által felvonaltatott gépekénél. A legnagyobb kudarc 1941 júniusában érte a németeket. A primitívnek és gyengének hitt orosz hadsereg soraiból előtűnt a T-34-esek első generációja. A szovjet haza büszkeségei előlrog gyakorlatilag kilöhetetlennek bizonyultak. Ezt a súlyos problémát egészen '43-ig nem sikerült kielégítően megoldani a németeknek. Ekkor azonban színré lépett a kor legjobb páncélosa a PzKw V, ismertebb nevén a Párdus. A háború végéig elismerten a legjobb tankként teljesített szolgálatát. Egyesítette a közepes páncélosok mozgékony-ságát és a nehézek áttörőerjét.

Német oldalról ezzel a legendával küzdhetjük végig a '44-es évet az Interactivi-e Magic legújabb programjában. De nincs akadálya annak sem, hogy orosz vagy amerikai harcászóként próbáljuk becsérkészni ezt a félelmetes nagymacsát. Rőtön le kell szögeznen azonban, hogy szó sincsen egyenrangú küzdelemről! A háború legvégn is, amikor az arányok már nagyon megbillentek, egyetlen kilőtt német harcászóra legalább három szövetséges jutott. Tehát fel lehet kötni a felkötővel mindenkit!

Ami elsőre feltűnik a játékkal kapcsolatban, hogy hatalmas területet szeretne megragadni, feldolgozni. Két teljesen eltérő frontot (keleti, nyugati), három legerő-

dás harcokcsit (Párdus, T-34, Sherman) és két játékstílust (szimulátor, stratégia) próbálhatunk ki egyetlen CD segítségével. Talán ennek köszönhető, hogy néhol kicsit felszínese sikerült a iPanzer '44. A grafika például meglepően szégyenes és objektumokból sem szűfoltak túl sokat a terepre. Ezért is érthetetlen a program iszonyatos gépígénye. Egy P233-as 64 megás gép esetében sem volt zökkenőmentes a megjelenítés.

Azért a fejlesztők védelmében meg kell említenem, hogy kellemes elegyet alkot a



stratégia és szimuláció ■ jótékban. A taktikai térkép segítségével megtervezhetjük támadásunk irányát, majd az ellen megjelenésekor bepatponthozunk pánccslos kötelekünk bármelyik harcoksjabbá és találatiunkkal növelhetjük az egész bevetés sikerét. Rengeget finomítási, beállításai lehetőség is rendelkezésünkre áll. Ennek legjobb példája a lövés kezelés. *Arcade* módban csak meg kell nyomunk az enter és már repül is ■ halál.



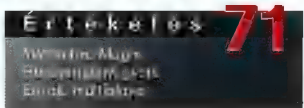
Automatic opció esetén már a tüzelés előtt a szököz segítségével be kell ■ távolságot állítani, míg a *Historical* verziónál csak a szemünkre és a szerencsére számíthatunk.

A hadjárat kezelése talán a legkiemelkedőbb része a programnak. Hangulatos, ahogy egy dossziében lapozgatva kapunk átfogó képet a csata állásáról. Magunk dönthetünk a csoportunk magjának kiválasztásáról, a kiegészítő csapatokról, de néha a küldetés jellegéről, sőt a további hadműveletek irányáról is. Kiértékeléskor pedig nemcsak saját stratégiái céljaink eléréséről, de az ellenfél esetleges sikereiről, kudarcairól is olvashatunk jelentést. Közben persze jönnek »kitüntetések és az elmaradhatatlan felüldes is.

Mindenképpen említésre méltó az a profizmus, ahogy a program táblázatra került. A kézikönyv 164 oldalán rengeteg hasznos történelmi ismertetést kaphatunk. Képet alkothatunk a hadjáratok előzményéről, tervéről és lezárásáról is. Az eredményes ténykedésünket pedig komoly táblázatok segítik. Tehát professzionális csomagolás és átlagos tartalom, ennyi az iPhoner '44.

-csonti-

Tankok és adatok			
Hely.	1974	1982/1983	1984/85
Beosztás		1982/83	1984/85
Áll. tanár	44,8	42	40
tanárjelölt (tan. II)		42	40
tanárjelölt (tan. I)	20	24	25
tanárseg.			
Munk. tan. és tanárjelölt	110	89	91



MicroProse

M1 Tank Platoon II

A Szakasz
második bevetése

ha találomra megkérdéznék száz számítógépes játékokhoz valamiképp is értő embert, hogy mi jut eszébe elsőre a MicroProse név hallatán, akkor valószínűleg sokféle választ kapnánk. Lennének olyanok, akik Pirates! felkiáltással reagálnának. Mások Bill Gates nevét mormognák, mert összekeverték a MicroProse-t a Microsofttal. Biztosan a Civilisation sem egy ember szájából hangozna el, de egyvalamiben biztos vagyok: jó páran az M1 Tank Platoonnal kötnék össze a céget. És nem véletlenül! A maga idejében áttörést jelentett a program, mert – szakítva az addigi lövöldözős hagyományokkal – stratégiai és szimulátor oldaláról dolgozta fel a páncélos hadviselést. Egészen mostanáig nem született méltó utódja játéknak. Mostanáig, ugyanis megérkezett az M1A2!

Találás profi módon

Már a csomagolás is sokkoló hatással van az emberre, ha bekukkant a doboz belsőjébe! Egy 280(!) oldalas „füzetecske” gondoskodik róla, hogy a türelmes és angolul értő tulajdonos információéhsége ne maradjon kielégítetlenül. Kedvcsinálónak néhány apróság a tartalomról: taktikai tanácsok az USA jelenlegi katonai doktrínája



(kis képek fentről lefelé)

- Egy orosz Mi-24F Hind. A gépgyűvöl könnyen leszedhetjük, ha parancsnoki teendőink engedik.
- Az ellenség T-90-esei veszteségekkel nyomulnak előre, hiába a fűguska támogatása.
- Az elszárt oszlop formáció kielégítő tüzérről biztosít előre is...

M1 történelem

M1 Abrams: a kiöregedő M60-as harcokosikat felváltó új generációs páncélos. A nyolcvanas években állították szolgálatba, majd hamar megjelentek továbbfejlesztett változatai. Áttörő újdonságot elsősorban a Chobham páncél hozott. Utóbbiról azt érdemes megjegyezni, hogy többféle anyag (műanyag, kerámia, ötvöztet fémek) van egymásra rétegezve és ennek köszönhető a rendkívüli szilárdsága.

M1A1: az M1-esek 105 mm-es lövegét kicserélték 120 mm-esekre, továbbá a Chobham páncélok második generációja volt az új tank kultakarója.

M1A1 HA: nehéz páncélos (Heavy Armor) változat. Itt – a védelem további erősítésére – egy uránium réteg is helyet kapott a páncélban.

M1A2: az amerikai hadsereg legújabb fejlesztésű nehéz harcokosja. Rendelkezik az összes előző pozitív tulajdonságaival és ezen kívül számos forradalmi újítással is. Ilyen az IVIS rendszer vagy a szintén úttörőnek tartott érzékelő csomag. Az M1A2-t jelenleg egyértelműen a világ legjobb páncélosaként tartják számon.

A repülés-szimulátorok legnagyobb hibájának tartom, hogy nem képesek széles réteget lekötni. Legtöbbször elborzasztó a tény, hogy az ilyen stílusú programoknál tucatnyi billentyűkombinációt kell bemagolniuk csak azért, hogy felszállhassunk és pár percig a levegőben is tudjunk maradni. Néhány játék pedig szinte a valódi vádászpilótákkal vetekedő tudást követelt meg a sikeres szerepléshez. Éppen ezért nagyon hálás tényleg a páncélos lemodellezése. Valahogy mindenki otthonosan érzi magát megszokott közegében, a földön. A baj csak az, hogy ezt a feladatot lábdalt a legtöbb cég nem tudta megfelelően „lecsapni”. Általában megelégedtek valamilyen szimulátor-akció óvszárral, ami természetesen nem hozott átütő sikert (pl. Armored Fist 2). Ezért fogadtam rengeteg fenntartással az M1 Tank Platoon II-t!

Jelenltem, a kérdőjelek felkeltő-jellekkel választott a MicroProse. Nem akarok ömlengeni a grafikáról, mert arról ékebben szólnak a képek. Nem említem meg a hanghatások változatosságát és életheűségét, mert ezeket hallani kell. Amiről igazán úgy érzem, hogy megjegyezre méltó, az a hangulat. Megvallo, nem igazán kedvelem az amerikai fenegyerekek stílusát. Általában - ahol csak lehet ellenük ténylekdem a különböz programokban, társasjátékokban. Ám ez a játék (talán elsőként) képes volt arra, hogy megszabadítson káros előéleteimtelől és szívvel-lélekkel támogatásom korunk szuperhatalmának törekvéseit. Személyes tragédiánál vettem minden galogalossom pusztulását és képes elégetélt jelentett a tucatnyi ellenséges páncélos romjai között bálázni!

Néhány apró – valóban nem engedhető – hiányosság viszont bebiztosítja a gyönyörűnek tűnő összképet. A küldetések nem túl változatosak. Ugyan gyakran kap más-más titlust egy akció, de a lényeg legtöbbször ugyanaz: semmisíts meg mindenkit! Kevésnek tűnt a tereptárak száma is, igaz a sivatagban ne várja az ember, hogy metropoliszokban botlik, de egy-egy oázis azért nem ártott volna.

Furcsa az is, hogy az egyébként vastag és tartalmas gépkönyv néhány szűkszavúan intéz el bizonyos részleteket. Nem lehet tudni például, hogy konkrétan milyen hatással van egy katonára a neki adományozott kitüntetés. Néha nő a képessége, néha nem, nem tudni milyen tényezők döntik ezt el. Valamit azonban és nélkül is el tudok dönteni: az M1A2 kategóriájának magasán a legprofibb képviselője.

-csonti-

Sárkány ellen sárkánytű

የጥያቄው ማረጋገጫ ሰነድ

[illegible]

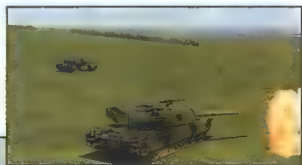
The generation of a regression model from Eq. (1) using either robot size and/or arm position as a single factor indicates that the relationship between the dependent and independent variables is nonlinear.

feladatot. A könyvben található 11 lezer, álta-

és az újabb és újabb generációk számára is
vezetett a kultúránkhoz. Az újabb és újabb
generációk számára is vezetett a kultúránkhoz.
Az újabb és újabb generációk számára is
vezetett a kultúránkhoz.

[illegible]

alápolni, gondolatok a páncélos hadviseléséről, jövőjéről, 57 eszény adatainak ismertetése, a tájékoztatás az amerikai és a vele konfliktusba keverülő hadseregek felépítéséről. Gondolom, ezek alapján mindenki számára világos, hogy nem egy „tizenkettő egy tucat” típusú akciójuttatással hozott minket össze a sors. Annyira nem, hogy készséknél melegen ajánlom a két kiképzőközpont (Fort Knox és Fort Irwin) meglátogatását. Amíg ott nem teljesítünk megfelelően, addig ne nagyon

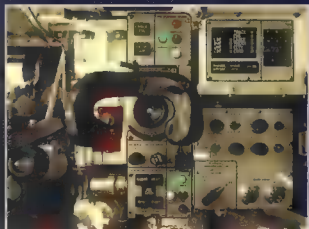


M2A2 Bradley-k a tetejükön 2 TOW tankelhárító rakétával hathatós támadást nyújtanak a támadásunkhoz.

Célzás szabad szemmel

07/04/01

Magad urom, ha szolgád nincsen!

[illegible][illegible]

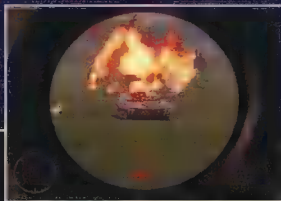
A tüzer állomáshelyét az eredeti fotó alapján alakították ki, ráadásul minden kapcsoló működik.

számítsunk elsöprő sikerekre az éles bevetések alatt sem. Mivel a program kérés nélküli elmenti a hadjáratok csatái után az állást, így még az újrajátszás sem lehet a segítségünkre (igaz, egy jól megválasztott file biztos helyre másolása sok bosszúságtól menthet meg minket...).

Lángban az egész világ

Ha mármeg csak a saját járműveinket tudjuk halálos pontosságig eltálnál, hanem néha a mozgó ellenséget is, akkor érdemes körbenézünk komolyabb akciók után kutatva. Találhatunk egyszerű, különölküldetésüket is, de szerintem mindenki jobban lekeddi a történettel rendelkező, összefüggő hadjáratokat. Utóbbiakból öt darab várakozik a CD-n. Ezek mindengyeké kitalált helyzeteken alapul, de a jobb beleélést segítőnk, híradó bejtszásokokat tekinthetünk meg a kampány kezdetén és végzetével is. Különösen pikáns a Távok-Keleten zajló hadművelet, mert ekkor az amerikai hadsereg az orosz kormánycsapatoikkal körítve próbál egy szibériai lázadást

Jóllehet, amíg az a korszak, addig még
 nem lehetett bűn a szexuális élet, csak a kell-
 őtől, a jóra törekvő számtól és megkülö-
 rozva a rossz, a rosszabb, a rosszabb-
 ból (munkánál, iskolánál, tanáránál, barát-
 jánál) sem lehetett egyáltalán elfogadni
 azokat, akiket az állam nem egy-
 tállal, a társadalommal, állami találkozó csí-
 kázás és a jóval későbbi válság között
 létező kitöltő a társadalom sem, az

[illegible][illegible]

leverni. Azért a régi, jól bevált kliséket is leporolták a szerzők és megküzdhetünk a keményvonalasok irányította jelenkori orosz haderővel, ezúttal lengevel földön.

A hadjízatok – nem meglepő módon – sorozatos bevetéseket tartalmaznak. Az viszont már sokkal érdekesebb, hogy nincs köztük láncolata a küldetéseknek. A számtól még minden alkalommal véletlenszerűen generál pályát számunkra. Együnk az Eastern Front ebből a divatot teremtett. Sikeres akciókról visszatérve feletteseink kiértékelik teljesítményünket és bizonyos mennyiségű „jó pontot” utálnak ki szárazunknak. Ezeket már mi válthatjuk előléptetésekre és érdemredekre. Választásuk során legyünk figyelemmel arra, hogy az esetleges kitüntetések pozitív irányba befolyásolhatják beosztottaink további szereplését. Azaz ne csak „parancsnok mellkasát rakjuk tele csipesz csikókkal!

Egy mindenkiért, mindenki egyért

Az eddig leírtakból is sejteni lehet már, hogy az M1A2-ben nem egy magányos



(fent) A parancsnok állomáshelye a CITV panel-
lel (parancsnok független hőképesítője, balra)
és az IVIS térképpel (járműközti információs ren-
dszer, jobbra).

(lent) Végső esetben hívható a légi támogatás.

lántalpas van a gondjainkra bízva, hanem egy egész szakasz. A négy tankból álló csoport folyamatosan végigkísér minket a küldetések során és nagyon hamar képes egyik-másik katona az ember szívéhez nőni. A főző veszteségek így az átlagosnál is kellemetlenebbek lesznek, míg a győzelmek még édesebbek válnak. A „kemény magon” kívül szinte minden ütközetben kapunk kiegészítő alakulatokat is, akik szintén a mi parancsnokságunk alatt állnak. A taktikai térkép segítségével könnyen átláthatjuk a harci szituációkat, ezért csak rajtunk múlik, hogy megfelelő ükázokkal lássuk el embereinket. Szárazföldi alakulatok mellett rendszeres támogatóink lesznek a tüzérség alakulatai vagy a kifejezetten páncélosok ellen fejlesztett gépmadarak (pl. az A-10-es „tankgyilkos”) is. A parancsok kiadása meglehetősen egyszerű módon történik, kijelöljük a megfelelő egységet és az ikonok közül rábökünk a nekünk tetszőre. Be lehet állítani a haladás sebességét, a célterületen felveendő irányt, a szakasz formációját, de még azt is, hogy miként reagáljanak katonáink az ellenséges tüzre.

A dobozott csoda

Minden parancsnok álma, hogy kiagyalt stratégiáját a katonák a lehető legpontosabban hajtsák végre. Nos az M1A2 esetében a vezér nincs télszerűen készítve akkor sem, ha serege harci érintkezésbe lépett az ellenséggel. Egyszerűen bepattant

Tipppek

- Mindig legyünk mozgásban! Egy helyen maximum 10-20 másodpercet időzzünk, azután álljunk tovább. Ezt elmulasztva lehetőséget adunk ellenfeleinknek, hogy pont a fejünk fölé rendeljék meg a zárótüzet.
- Ha megfogadtátok az előbbi tanácsot, akkor érdemes azt is megjegyezni, hogy lassú tempóban tanácsos haladni. Ha túl gyorsak vagyunk, akkor hamar a buli közepén találhatjuk magunkat, ez pedig kerülendő.
- Előlről az M1A2 gyakorlatilag kilöhető. Ezt mindig tartsuk szem előtt!
- Tankunk a legtöbb ellenséges harcocsinál messzebb képes előlenni. Ezért lavírozunk azon » határon, ahol mi már igen, de ők még nem tudnak értékelhető találatot bevinni.
- A könnyebb járműveket, gyalogosokra ne pazaroljuk a drága ágyútűzre. Inkább kukantsunk ki a parancsnoki fülkéből és szórjuk meg őket géppuskával!
- Az magaslatokra felejtethető egységeket (pl. HMMWV) küldjük, mert ugyan az ilyen pontokról az egész terep belátható, de minket is mindenki észre fog venni, és ha egyszer észrevettek...
- Ha több szakasznyi tank áll a rendelkezésünkre, akkor – ismeretlen területen – egyszerre csak az egyikkel mozgjunk, míg a többi fedezetet biztosít.



MENNYIRE VAGY PROFI M1-ES HARCOKSIZÓ?

1. **Mennyi (hány liter) az M1A2 átlagos fogyasztása száz kilométeren?**

- Nem fogyaszt semmit, mert napolemes.
- Kb. 400 liter.
- Optimális körülmények között kb. egy Volga étvágyához mérhető

2. **Hány darab M1Abrams harcocsin veszített az USA az 1991-es Irak elleni hadjárat során?**

- Kettő darabot, ezeket viszont egyazon ütközet során.
- Negyvenöt darabot, a veszteségek pótlása miatt csökkenteni kellett a NASA támogatásának mértékét.
- Egyet sem, az amerikaiak a legjobbak!!!

3. **Kiről vagy miről kapta az M1-es sorozat az Abrams nevet?**

- Abraham Lincoln-ról, az USA volt elnöke.
- Ez tulajdonképpen egy bonyolult szakkifejezés rövidítése.
- Creighton Abrams tábornokról, a tervezőről.

4. **Az M1A2-es harcocsinban négy főnyi személyzet található. Ki veszi át a parancsnokságot, ha a tank parancsnoka nem képes feladatát ellátni (haltott vagy súlyosan sebesült)?**

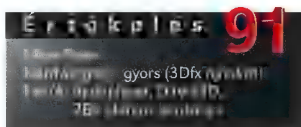
- A vezető, mert úgyis ő irányít.
- Az ágyú megtöltéséért felelős katona, mert neki ugyancsak sok dolga.
- A tüzér, mert ő a közvetlen helyettes.

Megoldások, értékelés

- 1 - b: Bár igaz, hogy a majdnem kétezer literes üzemanyagotartályba bele is fér egy félrezer kilométeres túra.
- 2 - a: Érdemes megemlíteni, hogy a paches tankok személyzete egytől-egyig élve üszta meg a történeteket.
- 3 - c: Remélem, nem sokan döntöttek be Abraham Lincoln-nak!
- 4 - c: A tüzérek rangfokozat tekintetében is a második helyen találhatók az M1 legénysége között.

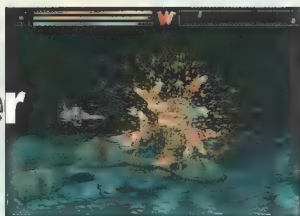
Értékelés: Minden jó válasz egy pont.
0-1 pont: Mindössze néhány helyen hibáztál, gratulálunk!
2-3 pont: Majdnem tökéletesek az ismereteid. Ideje lenne elgondolkodnod a pályamódosításról!
4 pont: Örömmel vesszük, hogy megtisztelt újságunkat, Mr. Abrams!

valamelyik páncélosába és közvetlen irányítás alá vonja a tankot. Gyakorlatilag az összes izgalmas pozícióban próbára tehetjük képességeinket. Valljuk be, hogy az ágyú megtöltéséért felelős közlegény munkája nem túl vonzó perspektívát! Amde például páncélos-parancsnokként – az IVIS (belső információs rendszer) segítségével – kiválaszthatjuk tüzérünk következő célpontját, még akkor is ha ő történetesen teljesen más irányba tüzel. Külön móka, hogy mi alatt tüzérünk az ágyúval nehezebb vasakra lövöldözik, addig mi a torony tetején a helyezett géppuskával irhatjuk a gyengébben páncélozott szállítójárműveket és természetesen a gyalogságot is! De ha semmi érdekes nem történik, ki is kukkonthatunk a tetőn található kémlelőn. Hogy mit láthatunk, ha kinézünk? Gyönyörű tájat, élethű járműveket, fedezéket kereső gyalogosokat és esetleg a fakón fénylő Holdat is. Félretekintve látványt nyújt az északi zárótűz vagy az, amikor több tucatnyi szétfelbontó ronc között robagunk keresztül. A csodálatos grafikai hatások és a (viszonylagos) gyorsaság nem lehet megalkuvások nélkül összeboronálni. Itt is felfedezhetünk néhány apró trükköt. A gyalogosok példának okáért 2,5 dimenziósak, hiszen csak néhány előre megrajzolt oldalról láthatjuk az embereket. De meglehetősen furcsa látvány az oldalról szemlélő vonalvastagságú fasor is, és még sorolhatnám. Mindezekért azonban bőségesen kárpótol minket a pergő játékmenet, a kitűnő hanghatások és a magával ragadó hangulat.



Topware

Blaster



A játékkultúra és a szórakoztató szoftverek fejlődődnek: stílusok váltják egymást, egyes játéktípusok divatba jönnek és kionok sokaságát inspirálják, míg mások szép lassan eltűnnek a sülyesztőben. Az egyik ilyen „haldokló” stílus az oldalt scrollozó shoot'em up-oké. Ennek az eltűnőfélben levő kategóriának talán utolsó képviselője a Blaster!, a német TopWare terméke.

A kerettörténet kisírt emlékeztet az Event Horizom című, jógosán elfeledett sci-fi-horrorra. Az első, Naprendszer elhagyó ember kolonizációs úrhajóját – annak ellenére, hogy elűntnek nyilvánították, és annak rendje-módja szerint meggyásolták – ezer évelő az expedíció indulása után hirtelen előbukkan a mélyűröb. Hogy a hajók az eltelt évezred alatt hol jártak, és mi történt velük, azt senki sem tudja – mindenesetre az elveszett flották, és a nyomukban hemzsgő ezernyi idegen eredetű, ám annál agresszívabb objektum nem tévútiák, és megmátán a Földet. Az öreg bolygó meavádése természetesen a ríj feladatként lesz.



A Blasterf nagyjából mindent megad a játékosnak, amit csak ki lehet hozni egy ilyen stílusú játékból. Ezrével fognak az életükre térni a texture-mapping és phong-shading eljárásdál élethevé tett, hicolor-ban tündököl ellenfelek, akiket CD-minőségben megszólító zene kíséretében küldhetnek a másvilágra. Eből persze nem sokat fognak hallani a rutinosan bekapcsolt autofire és az állandó rabban-sok hangjától, de ez legalább harmonizál a vizuális megjelenítéssel, ahol lángcsóvák, füstfelhők, és atomvillanások takarják el a háttér animációit.

A Blaster! egy tipikus „félórás játék”. Nem készítet gondolkodásra, vagy más intellektust terhelő cselekvésre. Ellenben megadja a „magányos hős halomra öli a gonosz ellent”-érzést, elvezít és kikapcsol egy fárasztó nap után – aki egy játékban ezt a funkciót keresi, megtalálta tökéletes megoldást.

Hancu

Ravensburger

Moving Puzzle



Valószínűleg mindenki játszott már kirakós játékkal, angol néven puzzle-lal. Bizonyára olyan is akad köztetek, aki találkozott már az egyik legnagyobb puzzle-forgalmazó, a Ravensburger nevével. Nos, ez a patinás cég megjelentette első számítógépes játékát, mindjárt hétfőre feldolgozásban.

Természetesen egy kirakójátékról van szó, méghozzá nem is akármilyenről. A megszokott sok ezer darabos óriás-puzzle helyett itt csak 20-30 részes puzzle-alkotók fogunk találkozni, melyek viszont nem állóképet adnak ki, hanem apró filmm jeleneteket. Tehát a puzzle minden darabja mozog, és ez igencsak megnehezíti a kép kirakását. A játék során viszont nem ez lesz az egyetlen probléma. A második fozakoton ugyanis már forgatunk is kell az egyes darabokat, a harmadikon pedig tükrözni is. Egy nagyfelosztású, harminc darabos kép kirakása a legnehezebb fozakoton bizony már beletelik harminc-negyven percbe.

A készítő gondoskodtak a változatosságról: kilenc kép közül választathatunk, mindegyiket háromféle felosztással, három fokozaton rakhatjuk ki. Ha mindet megoldottuk, kapunk egy tizedik, bonus képet, melyet az azidejünkkel sokkal nehezebb kirakni, mivel a gép néha belekever a más kirakott birkózók, egy-két darab kapunk Ravensburger puzzle-kirakóba.

Az előbb hatféle feldolgozást emlitettem. A kiadó ugyanis a filmjelenetek témája szerint hatféle köntösben jelentette meg ugyanazt a puzzlejátékot. A vásárló tehát kedve szerint válogathat, hogy tengeri állatok, vadállatok, természeti jelenségek, extrém sportok, autó- és motorversenyesek, vagy éppen repülés témakörébe tartozó animációkat szeretne kirakni.


Össességében véve a Moving Puzzle egy nagyon szórakoztató játék, és bár nem tudja hosszabb ideig lekötni a játékos, egy-egy félórára érdemes elővenni, és megmozgatni Quake-ezésbe belefásult agyunkat.

Stöki

Cheat - e k

I-war

A Player History Screen-en gépeljük be: DARKGOAT, így a játék cheat módban fog futni, és a következő csalásokra ad lehetőséget:

Bal [Shh] + [0] (a Player History Screen-en) -  összes küldetést választhatjuk

Bal snr + o (játék közben) – megsemmisül a célpontnak befogott ellenség

Bal $\frac{20}{100} + P$ – képlomás
 Bal $\frac{20}{100} + M$ – folyamatos képlomás, amíg be

nem telik ■ wichester

Bal $\frac{1}{2} + 0 = \frac{1}{2}$ – sérthetetlenek leszünk

Excalibur

Nyomjunk Esc-et, majd az F12 nyomva tartása mellett a következőket:

↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↓, ↓ – Kinyílik az összes ajtó

11, 11, 11, 11, 11, 11, 11 – Felgyógyulunk a maximumra

- - - - - Szintugrás

Fallout

Ha megöltük a Deathclaw-kat (a tojásokkal és a mamájukkal együtt), menjünk vissza a Gun Runnerekhez. Beszéljünk a hídnál az őrrrel, majd

menjünk Gabrielhez. Kérdezzük meg fegyverekről és lőszerről (weapons and ammo), mire kapunk 1000 tapasztalati pontot, és a Karma tulajdonságunk is emelkedni fog. Most menjünk vissza a Deathclaw-k kortárába és kezdjük előlőről az egészet - minden forduló újabb ezer XP-t jelent.

Mysteries of the Sith

A [I] billentyű lenyomása után aktiválhatjuk a cheat-eket:

- iamagod - az összes Force Power-t megkapjuk
- diediedie - minden fegyvert megkapunk

Sim Safari



A Sim Safari képeben egy igazán érdekes és szórakoztató játékhoz juthatunk a startegia/manager programok területén már régi motorosnak számító Maxis jóvoltából. A játék elsősorban a fiatalabb korosztályt célozza meg, de kétfelm, hogy az egzotikus tájak varázsa ne hatna az idősebbekre is. A cél egy természetvédelmi terület létrehozása, a helyszín Afrika, az összes létező ismervével: oroszlánok, zsiráfok, egzotikus növények, esős és száraz évszakok, és vadul fényképező japán turisták...

A játékos feladata tehát egy szafari-park létrehozása, felvirágoztatása, s megfelelő szinten tartása. E végből a kiválasztott földdarabot be kell népesíteni csupa érdekes állattal és növényvel, az ökológiai egyensúly és a tápláléklánc szem előtt tartása mellett. Ahogy szaporodnak a park lakói, egyre több és több tennivaló akad. Szerencsére nem leszünk teljesen magunkra utalva; egy ökológus, egy pénzügyi tanácsadó, ■ egy agg benszült fog ellátni hasznos útmutatásokkal.

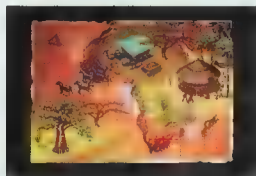
Mint azt már megszokhattuk a korábbi Sim játékokból, természetesen minden pénzbe kerül. A bevételt az ide látogató turisták szolgáltatják, akik szívesen fizetnek komoly összegeket, hogy sok egyéb érdekesség mellett láthassák az Nagy Afrikai Ötöst: az oroszlánt, ■ bolyént, az elefántot, az orrszarvút és a leopárdot. A a boldogulás szempontjából nélkülözhetetlen látogatókat megfelelően berendezett táborban kell elszállásolni, ■ a közlekedési lehetőségekre sem árt odafigyelni. Ehhez személyzetre lesz szükség, akit a közeli benszült faluból bérelhetünk. Látható tehát, hogy

egyszerre három területen kell jól sáfárkodnunk a ránk bízott javakkal: a vadonban, a táborban, ■ a faluban egyaránt bizonyítani kell rátermettségünket.

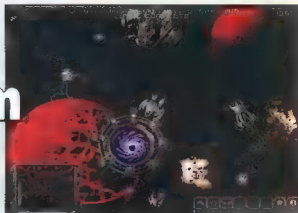
A játék roppant igényesen kivitelezett. Az irányítás kényelmes, az ikon jelentése magától értetődő. A grafika követi

a kor követelményeit, a hanghatások pedig kellemes aláfestésű szolgálnak. A program nem csak szórakoztat, de tanít is; a teljes helybéli flóra és fauna megtalálható egy ismertető lexikonban, képekkel és pár soros szöveggel ellátva. S végül, de nem utolsósorban, egy kis kérdezz-felelek kvízzjáték is fellelhető a korongon, melyet a tényleges játék alól is elérhetünk.

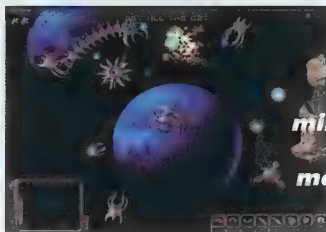
B. Zotyó



Swarm



A számítógépes játéktörténelem legösibb kategóriáját a lövöldözés, úgynevezett shoot'em up-ok alkotják, melyek végigkísérték a számítástechnika fejlődését egészen a kezdetektől, szinte az összes platformon, géptípuson.



Mi sem bizonyítja ékeesebben a stílus további fennállását annál, hogy a szinte beteges iramban fejlődő játékiparban még mindig születik egy-két hírnevet öregbítő alkotás, mint jelen esetben a Swarm.

A játék megfelel a mai követelményeknek, ■ grafikája nagyon szép (éppen annyira, amennyire egy shoot'em up-tól elvárható), a hangok és a zene is kellemesre sikerültek.

A készítő szaktitkok a hagyományos balról jobbra scrollozó pályakoncepciójával, inkább egy hatalmas területre rakták kicsiny úrhajójukat, melyen egy térkép segítségével szabadon mozoghatunk és lödözhetünk, kinek mi tetszik. Különböző küldetésfajtaikat kell végrehajtaniuk a játék során, van olyan, amikor mindenkit el kell pusztítani, van, hogy megváltozott tárgyakat kell felszednünk (közben természetesen túlélnünk) és még egy halomnyi ezeken kívül.

Ellenfeleink igen változatosak lesznek, az izgó-mozgó lövöldöző kis bigyóktól kezdve egészen ■ lomha, kikerülhetetlen nagy bigyókig. Vigyázzunk, mert a természetes akadályok is (sziklák, aszteroidák) is esküdött ellenségeink lesznek. Fegyverkészletünk is fejlődni fog a játék előrehaladtával, a legmókásabbak talán a különböző aknák lesznek, amiket mi tudunk kidobni járművünkől, rajtuk egyáltalán nem sebeznek, és viszonylag nagy hatósugárral rendelkeznek.

Mindent összevetve egy nagyon jó shoot'em up játék a Swarm, a stílus minden követelményét maximálisan kielégíti.

Iwo

Cheat-ek

gimmestuff - minden tárgyat megkapunk
gameover - szintugrás
trainme - Force level-ünk emelkedik
freebird - repülés
cartograph - a teljes térképet megkapjuk

Rebel Assault 2

Szintkódok (a legnehezebb fokozaton): Bant-ha Carrack, Katana, Dengar, Palleon, Ithull, Stensen, Myrkr, Churba, Artoo, Satal, Loube, Denaba, Sturm, Crado

Age of Empires

Újabb titkos billentyűzetkombinációk (csak a teljes verzióban működnek, a demóban nem):

Ctrl + G +1000 arany
Ctrl + W +1000 fa
Ctrl + S +1000 kő
Ctrl + F +1000 kaja
Ctrl + Q gyorsabb építkezés

Hellbender

A következő tisztességtelen eszközöket használhatjuk fel boldogulásunk érdekében:

STERIOD

TOTLPWR
IMPUMP
MAXMEUP
IMSTUCK
FRAMEIT

láthatatlanság

maximum energia
összes fegyver
maximum életerő
szintugrás
FPS mutató

Sub Culture

refill - A pajzskódot újratölti
scotty - Visszateleportál Touka Reefbe
befejezi - Azonnal befejezi ■ küldetést
wango - Pénzünk 1 000 000-val gyarapodik

Összefoglaló táblázatok

technikai részletek

	Alkalmazás	3D Hangszórók	Alkalmazás	Minimum konfiguráció (proc., RAM, HDD)	Kártya
Descent to Undermountain	kb. 100	133	38	486, 32MB, 30MB	Interplay
Industry Giant	kb. 280	133	38	486, 16MB, 30MB	Interplay
M1 Tank Platoon II	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
Might & Magic 6	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
Motorhead	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
Moving Puzzle	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
Queen - the Eye	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
Redline Racer	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
Sim Safari	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
Soldiers at War	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
Swarm	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
Unreal	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay
World Cup '98	kb. 280	133	38	486, 16MB, 200MB	Interplay

Megjegyzés: az alábbi táblázatban a címek mellett a címek megnevezését is megadjuk, ha az a cím nem szerepel a táblázatban.

	ZED	GT	Virgin	Hangulat	Összetettség
Addiction Pinball	84	nagyon jó	nagyon jó	közepes	összetett
Blaster!	—	jó	jó	közepes	összetett
Descent to Underm.	—	közepes	jó	közepes	összetett
Industry Giant	71	közepes	közepes	összetett	összetett
M1 Tank Platoon II	91	kiemelkedő	kiemelkedő	nagyon jó	összetett
Might & Magic 6	91	nagyon jó	kiemelkedő	nagyon jó	összetett
Motorhead	88	nagyon jó	nagyon jó	közepes	összetett
Moving Puzzle	—	jó	jó	közepes	összetett
Queen - the Eye	73	jó	nagyon jó	közepes	összetett
Redline Racer	73	nagyon jó	jó	közepes	összetett
Sim Safari	—	jó	jó	közepes	összetett
Soldiers at War	80	jó	jó	közepes	összetett
Swarm	—	jó	jó	közepes	összetett
Unreal	96	kiemelkedő	kiemelkedő	közepes	összetett
World Cup '98	93	kiemelkedő	kiemelkedő	összetett	összetett

Az elmúlt fél év legjobbjai

1.	Unreal	GT	98/6	96
2.	Curse of the Monkey Island	Virgin	98/1	95
3.	Myth	Eidos	98/3	94
4.	Quake 2	Activision	98/2	94
5.	World Cup '98	Electronic Arts	98/6	93
	Jane's F-15	Electronic Arts	98/5	93
	Starcraft	Blizzard	98/5	93
	Dark Omen	Electronic Arts	98/4	93
	F1 Racing Simulation	Electronic Arts	98/2	93
	NHL '98	Electronic Arts	98/1	93
11.	Joint Strike Fighter	Eidos	98/4	92
	Fallout	Interplay	98/3	92
	Warms 2	MicroProse	98/2	92
14.	Might & Magic 6	New World	98/6	91
	M1 Tank Platoon II	MicroProse	98/6	91
	Flight Unlimited 2	Eidos	98/4	91
	Longbow 2	Electronic Arts	98/3	91
	Battle Zone	Activision	98/3	91
	Blade Runner	Virgin	98/1	91
	Total Annihilation	GT	98/1	91



ALTEC LANSING MULTIMEDIA

ACS48

2x20W teljesítményű hangfalak, 40W-os erősítővel láda
12Hz - 20kHz frekvencia tartomány



ALTEC LANSING MULTIMEDIA

ACS45

2x20W teljesítményű hangfalak, 20W-os erősítővel láda
12Hz - 18kHz frekvencia tartomány, automata ki- és bekapcsolás

1000 Ft. Rákóczi út 13.
tel: 266-4039, fax: 116-6465
E-mail: pixel@net.sci.hu

PIXEL

ALTEC LANSING MULTIMEDIA

-5%

SZENZÁCIÓS ÁRAK!

NYÁRI AKCIÓ A BASE DISZKONTBAN!



7990 Ft



6990 Ft



7990 Ft



9990 Ft



7990 Ft



7990 Ft



5990 Ft



8990 Ft



7990 Ft



7990 Ft



5990 Ft



2690 Ft



2690 Ft



2990 Ft



6990 Ft

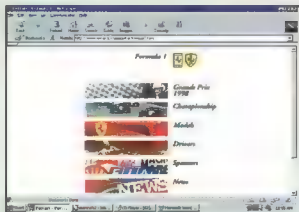
Rendelelgesz szoftver ellátásztóén oláó áron!
Vilékre csoméglküldést is valakün!
Minden vásárló ajándékol kap!
Mindenkit várnak a BASE Eladó.
Viszonteladókát is kiszolgálunk.

A BASE SZOFTVER
DISZKONT
ÁRULÁZ ELÁU

1111 BUDAPEST
CÁMÉLI 45
TEL: 351-8395



Arának az ÁFA-t és a kreditleedvezményi tartalmazzák!

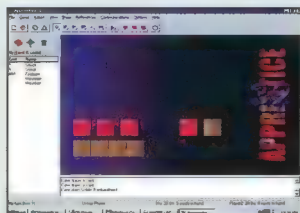


Netböngésző

Érdekességek a netről

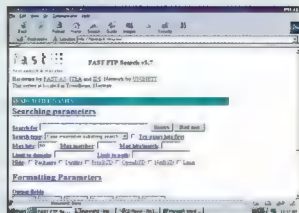
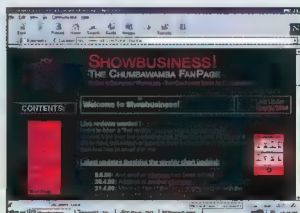
Ehavi böngészőnk kezdjük, egy magára valamit is adó internetes örült számára elengedhetetlenül szükséges jelrendszerrel foglalkozó oldal bemutatásával. Miről is beszélünk? Hát persze, hogy a smiley-król. Aki rendszeresen IRC-zik, vagy olvassza az Usenet-et, annak számára ismerősek lehetnek ezek az apró kis jelek, melyekkel írójuk az éppen aktuális hangulatát igyekszik kifejezni. Az egyszerűbbek jelentésével mint pl. :) (vagy a :) mindenki hamar tisztába jön, de a bonyolultabb darabokkal bizony meg kell nézni. A http://www.eff.org/papers/eeq/eeq_286.html oldalon mindenki megtalálhatja a legfontosabb smiley-kat, valamint az ismeretlen darabok megfejtéséhez is találhat ötleteket. Aki kellően képzettnek tartja magát, az próbálja megfejteni, hogy mit is jelent a következő „mestermű”: C=>{*f}). Sok sikert!

Sokunka előfordult már, hogy valamilyen fájlt kerestünk a neten, de a népszerűbb keresőrendszerek (AltaVista, Yahoo, Webcrawler) csak a WWW oldalakon képesek megtalálni valamit, az FTP szervereken nem. Ezen a gondunkon segít a <http://ftpsearch.ntnu.no/> címen megtalálható FTP kereső. A név bizonyos paramétereinek megadása mellett beállíthatjuk, hogy milyen domain, szerverneveket listázza vagyunk kíváncsiak, tehát ha csak Ma-



gyarországon keresünk valamit, akkor beírhatjuk, hogy „hu”. A norvég szerver percenként „végignézi” az általa ismert összes címet, így mindig friss információkkal szolgál. Az sem meglepő, hogy a keresés borzasztó gyors, pár másodpercet vesz csak igénybe.

A Magic the Gathering játék népszerűségére jellemző, hogy a Microprose hivatalos játéka mellett, több olyan szabadon terjeszthető szoftver is megjelent, amelynek segítségével a neten keresztül magichez lehetünk. Ezek egyike az Apprentice, amely a <http://208.230.128.12/aprentice/> címről tölthető le. A program – amelynek legutolsó verziója az 1.2-es – egyszerűen kezelhető, mégis alkalmas egy teljes internetes parti lebonyolítására. Nincs más dolgunk, mint az IRC-n a #mtg, vagy #mtgleague csatorna meglátogatása, és máris rengeteg olyan



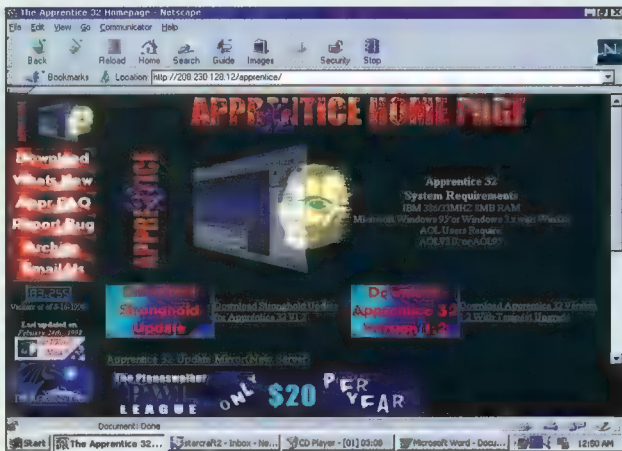
emberrel találkozhatunk aki játszani szeretni. A neten még versenyeket is szoktak rendezni, ezekről a <http://www.planeswalker.com> címen olvashatsz többet.

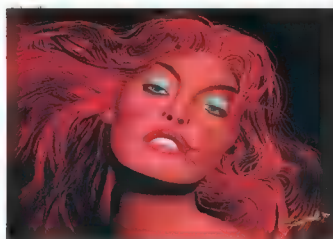
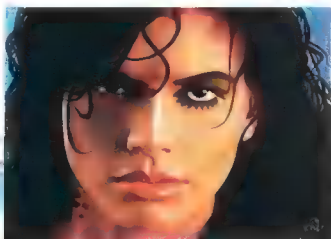
Aki érdeklődik a MIDI zenélés iránt, annak érdemes ellátogatni a <http://w3.eeb.ele.tue.nl/midi/index.html> helyre, ahol a MIDI Home Page-en kedvükre borongolhatnak. Kezddre a MIDI fájlok felépítése és teljes parancskészlete, haladókra pedig rengeteg jótanács vár, amit saját zene készítésénél használhatnak. Aki hozzájár hasonlóan botlik, annak is érdemes felkeresnie az oldalt, mert rengeteg jó zene található le innen.

Aki a Forma 1 iránt érdeklődik, az sok érdekes adat olvashat a száguldó kirkusz legnagyobb istállójáról, a Ferrari csapatról a <http://www.ferrari.it/comsport/formula1.html> címen.

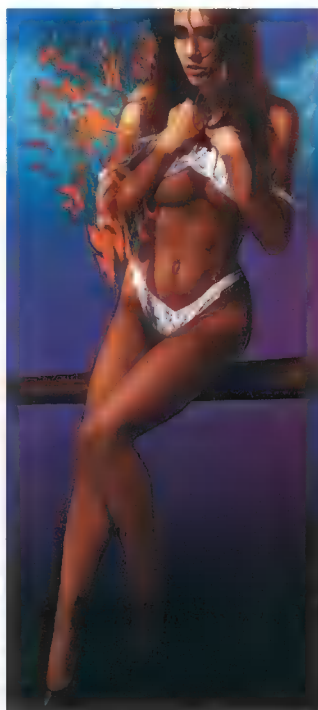
Utóljára az egész ZED szerkesztőség egyik kedvenc együttessel a Chumbawambával foglalkozó oldalt ajánlom figyelmetekbe. Az egyik lelkes rajongó által készített page a <http://www.ndh.com/home/chumba/> címen érhető el. Itt minden megtalálható, ami érdekelheti az embereket, újságcikkek, dalzavok, koncertriportok olvashatók. Ha elég szemfülsek vagyunk, akkor megtalálhatjuk a választ arra is, hogy miért van az együttés megalakulása óta kitiltva a BBC adóiról. A banda hivatalos honlapja a <http://www.chumba.com> címen érhető el.

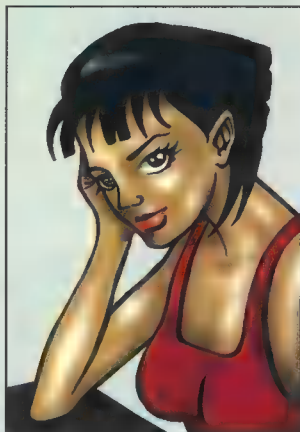
Caris





69. oldal





Ádám, Pestről

Hi Zed!

Hogy ne maradjak incognitóban, elárulom becses nevem: Ádám, Pestről. A magazin külalakja cool, csak kár, hogy a cd tartalma nem igazán jó semmire. A programok 65%-a elfelejt elindulni, lefagy vagy esetleg szétbarmolja a Windowst.

Biztos vagyok abban, hogy a srácok a szerkesztőségben kipróbálják a programokat miközben válogatják a CD tartalmát. Olyanok Ők, mindent kipróbálnak, ami a winchesterükre kerül. Olyat tuti, hogy nem raknak föl, ami elfelejt elindulni. Biztos, hogy nem a Te gépemben van a gond?

A cikkek jók, főleg, hogy nem csak egy szerkesztő véleményére adtok.

Ezzel Ti is jobban megismeritek a cikkírókat és eldönthetitek, hogy kinek a véleménye áll Hozzátok közelebb.

Szeretnék választ arra a kérdésemre, hogy mi a teendő a CD-vel, mert szerintem ti sem találjátok az adatokat, ugyanis még hamutartónak sem jó.

Tényleg nem találjátok az adatokat (bár annak sem lenne rossz), hamutartónak viszont biztosan nem lenne jó. Mi úgy gondoltuk, hogy a rendeltetésének megfelelő használat az lenne, hogy a cd-t berakod a cd romba, elindul, nézegetsz, kipróbálsz, játszol, stb. A kérdésre remélem válasz az, hogy Te vagy az egyetlen, akinél a programok 65 százaléka rendetlenkedik.

Ja, és közölhetnétek több web oldalt is. Valamelyik nyári számtól már így lesz.

Gondolkozom... Mint Micimackó? :-)

Megvan! ja, nem is...

Na most akkor mi van?

Szával a hardware igényt kicsit bővebben is leírhatnátok.

A májusi számtól már táblázatokba foglalva találod a részletes hardware igényt.

Sablonszöveg: az újság tők jó, csak vannak még hiányosságok.

Sablonszöveg: kösz, majd igyekeznék javítani magunkon.

Ui.: Ha van kedved velem randizni, csak írd. Bukok a rajzfigurákra.

Az jó, mert én meg bukom az Ádámokra.

Rápolyi Zsolt

Végre találtam egy olyan újságot, ahol minden van. Igaz, csak egy gondom volt a CD-vel. Az a Sega Rally mindig igényli a DirectX programot, amit a ti CD-tekről raktam fel. Tehát mindent felraktam, ami kell neki, de nem indul el. Kérlek titeket, hogy segítsétek.

Ebből a távolságból csak tippeket tudok adni:

Olyan könyvtárba raktad, ahol keresni a DirectX-et?

Nem egy korábbi DirectX-et raktál fel?

A következő hónaptól lesz egy külön rovat, akinek az lesz a címe, hogy Ti kérdeztétek. Ebben fogunk az ilyen típusú kérdésekre válaszolni. A borítéka vagy az e-mail subject-jébe írjátok oda, hogy Ti kérdeztétek.

Nincs valami leírásotok a Fifa 98 című játékhoz?

A ferbuári számban találsz egy cikket róla. Azt írtad, hogy az áprilisi szám volt az első, amit megvettél. Akkor a szerkesztőségben hozzá tudsz jutni bármelyik korábbi számhoz. Ha nem tudsz bejönni érte, akkor el tudjuk küldeni.

Előre is köszönöm

Remélem, tudtam segíteni valamennyit.

A következő levél úgy „szép”, ahogy van, nem szerkesztettem át, nem töröltem belőle semmit.

Warhawk és Demon

Helló, csövi, meg minden, Zed!

Sziasztok

Itt ülünk a számítógép előtt. Nézzük az INTERNETET. Unatkozunk.

Levelezés

Főszerepben: az olvasók és Zed

Hogy tudtok a net előtt unatkozni?

Levelet írunk.

Azt látom.

Na ez volt Warhawk szövege.

Köszönjük Kedves Warhawk, remek levele volt.

Most Demon szól (ír) hozzád. Először is nem teciik az újságatok.

Bővebben?

Másodszor (is) semmi. Átadom a szót Warhawknak.

NE HIGGYETEK NEKI!!!! Hazugság!!!!

Demon: Csak a magad nevében beszélj haver!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Szerintem az újság nagyon győ, RULEZ, ACE, KING stb... Csak tudod ez a démon olíliyan pesszimista.

Szomorú.

Demon: Voló igaz! Na, beteges üzenetünk megvolt, tartalom reméljük semmi.

Ha ez volt a cél, akkor sikerült. Gratula.

Lécci Zed teggye beja levelezésbe!

Megtörtént. Egy ilyen levelet nem tudtam kihagyni.

Egész Kiskunhalas és Jánoshalma ezt akarja!!!

Meghajlok az érveitek előtt.

Demon: Ne próbál meg, szegény gyerek folyton félre beszél!

De azért tedd csak be! Mert ha nem, lásd neved. Ja, ha nem raksz be, vagy legalább valami utalást nem teszel ránk, fogunk egy bombát, fölrobbantjuk a parlamentet, és rátok fogjuk fogni!!!

A bombát? Vagy a Warhawk-ot?

Remélem, ezt a levelet tényleg ketten írták és nem valami skizofrén rajongók.

És láss csodát! Kb. harminc levéllel később jön a folytatás; (továbbra sincs javítás)

The Warhawk

Újra írok, igaz egyedül, mert Satanak most épp matek órája van.

Az előbb még Demon volt, de mindegy. Úgy látszik, még egy démonnak vagy egy sátánnak is kell matek órára járnia. Ezt nevezem közoktatásnak!

Csak azt akarom leszögezni, hogy a magazin hatalmas szupi, bármint is mondat az a barom.

Csak hagyjuk a szöveget, késeket, töröket, ollókat és minden más éles és hegyes eszközt!

Na csívi-csívi-csá...

Ui.: Lécci tedd be az előző levelünket.(a bombánkat még mindig magunknál tartjuk)

Na, csááááááááááá
engem néznek kissé lököttnek, hogy elsőre nem fogom fel a kérésüket.

Draven

Draven! Egy régi ismerős!

Észrevettem valamit az újság oldalán... Gondolom, nem én vagyok az első és lehet, hogy valaki ezt már meg is írta nektek... De ha mégsem akkor elmondom... Mindenki rakja egymás mellé a ZED magazinait (4) és meglátja hogy egy kis kép kezd kirajzolódni, mindegyik példány szélén látható egy kis képdarabkát...

Ha eddig valaki nem fedezte volna föl, akkor kövesse Draven utasításait és majd meglátja, hogy mit talál.

Csak nem egy aktfotó Zed néniről ?? :) Mindegy, még kb. négy szám és meglátom.

Remekül megválaszoltad magadnak a kérdés, nem is kellett én hozzá. :-)

Victorius

Hello Zed babó!

Mikor latunk a 69. oldalra??? :)

Majd ha Getto barátónja megengedi, hogy készüljön egy ada való kép. :-)

Draven

Megint én vagyok az, Draven. Szóval azon tűnődtem, hogy ott volt a levelem a levrovban, de a legfontosabb, a site címe kimaradt! Miért? Ha esetleg nem direkt történt (én nem feltételezek ilyet) akkor itt van még egyszer. Nem csak a rajzok miatt érdekes megnézni! <http://www.fortunecity.com/skyscraper/segue/149>

u.i.: Ha meg mégis benne volt az újságban akkor bocsí... :)

Tényleg lemaradt, fogalmam sincs, hogyan történhetett. Bocsí. Remélem, másodszor már nem jön közbe semmi és sok látogatód lesz.

Békési Zoltán

Köszönjük a Dark Omenről készült leírástokat. Nekem tetszett, de nem rakom be a levrovba, mert akkor más már nem is férne el. A home page-ünkre fog kerülni a többi olvasói játékleírás mellé.

Chilly

For the homepage, visit <http://co.me.ta/chilly>

Nekem megvan mindkét könyv (Doom 1 és 2), ha kellene, csak írj vissza...

Köszí a segítségédet. Nem nekem kellett, hanem gr.Zénának, akinek levele az áprilisi számban jelent meg. Kedves Zénó! Itt üzenek, remélem, olvasod: megvan a könyv, amit kerestél. Ha tudod, akkor nézd meg Chilly home page-ét, biztos van ott lehetőség arra, hogy felvedd Vele a kapcsolatot. Ha ez nem menne, akkor írd, összehozlak Titeket.

Most, hogy megjelent az új szám, észrevettem „valamit” a kátésnél. Egymás mellé raktam a számokat és kiderült, hogy ez bizony egy girlie...

Nem csak „egy” girlie, hanem a Ti kedvenc lánykátok... :-)

...vagyis ha minden igaz, akkor Zedről láthatunk majd egy képet.

Majd...

Ez is egy fajta ösztönzés az összes szám megvételére.

Micsoda kegyetlen üzleti szellemet tételez fel rólu! Egyszerűen csak kedveskedni akartunk egy meglepetéssel. :-)

Nyertem valami díjat? :-)

Hát persze. Dravenel együtt megkapjátok a „legélesebb szemű olvasó” díjat.

Magyar Csaba

Nagyon megtetszett kiadványotok már az első számától kezdve. Örülök neki, hogy Getto barátotk ismét remekel az oldalakon, nagyon feldobja az újság hangulatát. Csak egy problémám van: a hardver hírek rovat szerintem túl egysíkú. Tudom, hogy sokan nem is szeretnék látni az újságban, de pl. én igényt tartok rá. Az egysíkúságot pedig abban értem, hogy pusztán a 3D-s kártyákról esik szó szinte az egész rovatban. Nem mintha ez akkora probléma lenne, de lehetne írni új processzor, harddisk, memoria, stb. híreket is. A második szám például elég jó volt.

Most mindenféle van a hardver rovatban.

Majores Gábor

Gabi vagyok nagyon kövér, mert sokat olvasom a ZED-et.

Ebből a rövid, ám lényegretörő levélből megtudhatuk, milyen veszélyei vannak a ZED magazinoknak. Olvasás előtt kérdezze meg orvosát vagy gyógyszerészét!

A következő levélkét Hancu egy rövid lábjegyzettel kiegészítve továbbította hozzám. A teljesség kedvéért álljon itt az egész levél:

Ehhez sztori is lesz. A legendás CoV-posta egyik leghíresebb levele volt egy Sötész György nevű illető alkotása, ugyanilyen stílusban, csak szegény komolyan is gondolta.

Aki emlékszik rá, ezen halálra fogja magát rohogni. Pretty pretty please, tedd be...

Hancu

Email: Soteszgogy@tirpakia.hu

Name: Sotesz Gogy

Level: Tsokolom zed

A nevem Sotesz Gogy es mar huszon-egy éves vagyok. Irtam mar programt is delfiben csak nem tudom elinditan. Irgyatok meg hogy mi aza csiteles. Jo ezaz uly-sag csak kicsit ritkan jelenik meg lriatok a trekkbolrol is egy-ket szavato!

Tsokolom zed

Sotesz Gogy

Ui. A cimmemet az anyyam irta le!!!

Na tessék, hallottátok Hancut! Tessék magatokat halálra rohogni, de azonnal! :-)

Tooth G. Norbika, 10/D

Miskolcon a Szeremére járok, ötös tanuló vagyok. Nagyon imádom a számítógéppel foglalkozó dolgokat. Nagyon szeretném, ha ez megjelenne a 576Kbyte oldalán.

Nem igazán értem, hogy mit tehetek én ennek érdekében...

Haldegger Tamás

Szerintem jó az újság, nem sokat kell már rajta lakítani. Azért egy megjegyzés, ha szabad. Én bővíteném az újdonságok, játékleírások számát, már ha lehet.

A játékleírások számának elég egyszerű határt szab az, hogy a kiadókát milyen és mennyi anyagot tudunk beszerezni, illetve az, hogy mi mindenre lehet rábukkanni az interneten.

A net-böngésző egy nagyon jó ötlet, de berakhatnátok több címet.

Nem sok értelme lenne odaálmásztani egy oldalnyi címet, aztán mindenki csináljon vele azt, amit akar. Ez nem könnyíteni meg a keresést és a legtöbbben meg se néznék. Ha már internetcímeket tudsz nézni, akkor netközben vagy és akkor már nem nagy művészet bármelyik keresni utána nézni annak, ami érdekel. A net-böngésző egy jó kiindulás, de onnan tovább lehet lépni.

Szerintem csinálhatnátok egy, a 69. oldalhoz hasonló (pl. 59. o.), ahova az olyan játékképeket raknátok be, amik nektek nagyon tetszettek. Pl. tesztelés közben találtokzatok valami megfogó képpel.

Ezek a képek általában bekerülnek az újságba a cikkek mellé.

Valamit írhatnátok Zedről: életéről, múltjáról, szokásairól stb...

Ma például elfecsegtém hogy milyen édesszájú vagyok...



Gondolatébresztő

A cheat-elésről

Rovatunkban most az előző hónapéhoz képest kevésbé súlyos problémával foglalkozunk. A cikkhez az ötletet egy Quake-es levelező site-on olvasott levél adta, melyben azt panaszolja, hogy kooperatív játékaikat egy újonnan becsatlakozott cheat-elő játékos rontotta el. A fentihez hasonló történeteket sajnos egyre többször hallani kis hazánkban is.

Bevetető

Mostani Gondolatébresztőnkben az előző hónapéhoz képest egy kevésbé súlyos, ám napjainkban egyre fokozottabban jelentkező problémával foglalkozunk, a cheatelés-sel. A cikkhez az ötletet egy Quake-es levelező site-on olvasott levél adta, melyben az író a következőket panaszolta el: Néhányan kooperatív módban nyomultak az egyik pályán, amikor egy Nightrunner nevű játékos csatlakozott a szerverükre, és a God mode-NoClip párosítást használva megtámadta őket (figyelem, kooperatív módban játszottak!). Mivel más esélyük nem volt, ők is God mode-ra kapcsoltak, hogy legyen valami sanszuk Nightrunner ellen, de ez teljesen elvette a játék örömeit. A fentihez hasonló történeteket sajnos egyre többször hallani kis hazánkban is. Éppen ezért talán nem felesleges, ha két oldalban megpróbáljuk körüljárni a témát.

Miért?

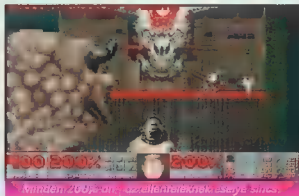
Bármilyen meglepő, a fenti kérdésre az állat- és növényvilágban találjuk a választ. A természetben az elsődleges cél a túlélés és a fajfenntartás, s az élőlény minden eszközt megragadnak ennek megvalósításához – még a csalást és a megtévesztést is. Gondoljunk csak a kakukkfőrára, a levélalakú trópusi rovarokra, vagy a kaméleonra! Az őstörök természetesen az emberből sem vesztik ki, sőt, tulajdonképpen fokozottabban jelentkezik, mint az állatoknál. Az állatok ugyanis csak a gének szavának engedelmességeknek, míg az ember a civilizációban újabb és újabb, már nem a túlélést szolgáló helyzeteket teremt, melyek csalság adnak lehetőséget. Így módon a csalság az emberi társadalom majd minden területén megtalálható, így a játékokban is.

A természetben a megtévesztés egyáltalán nem eltérő dolog, hiszen a faj fennmaradását segíti elő. A civilizációban viszont már minden csalság tisztességtelenség eszközének minősül, hiszen egy modern társadalomban elvárják mindenkinél adott az esély, hogy családod alapot és utódokat nemzzen. Az emberben viszont ott vannak az ősi őstörök, melyek nagyon könnyen a bűn (szintén civilizációs foga-

lom) útjára terelhetik őt. Ebből a szempontból tehát az egyes emberek csalásainak gyakorisága civilizáltságuk mértéke.

Persze a kérdést nem lehet ennyire sarkítani, mert vannak emberek, akiknek nem utódnemzés a legfontosabb életcéljuk (azonkívül mutasson nekem valaki egy tökéletesen működő társadalmat...). Mindenesetre a természetből vett példa magyarázatot adhat csalásainkra, de méntséget nem.

A csalásoknak egy különleges fajtája a játékokban történő tisztességtelenség. Különleges, mert a szórakozásban és a kikapcsolódásban találkozunk vele, és a csalság különösebb haszna nem származik belőle (hacsak nem pénzben játszik az illető), csupán a győzelem. Az ember viszont szeret győzni, még akkor is, ha nincs tétje cselekedete eredményének. A győzelem ér-



dekében pedig csálni is képes, különösen ha kicsi a rizikója annak, hogy lelepleződik.

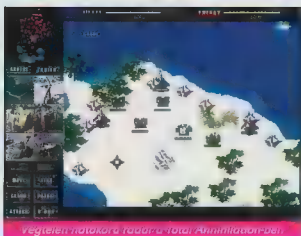
A cheatelés éppen ezért olyan népszerű. Ha az ember egyedül játszik, akkor soha nem fog kiderülni, hogy az adott programod nem az eredeti paramétereivel játszottá végig, viszont ott lesz a játékvegi mentett állása, amivel lehet villogni a haveroknak. Könnyű és biztos győzelem a lelepleződés kockázata nélkül. Ilyenkor az illetőnek csak az a dolga, hogy cheat-ekkel is élvezze a játékot (bár ez nem feltétlenül lényeges) és elhallgattassa a bűntudatát (ez pedig általában nagyon könnyen sikerül).

A „miért”-re tehát választ kaptunk. A cheatelés azonban még sok kérdést vet fel, többek között a „hogyan”-t és a „kik”-et. Először keressünk választ az előbbire, vagyis arra, hogy milyen módokon cheatelnek a játékosok!

Hogyan?

Általánosságban azt mondhatjuk, hogy ahány játék, annyiféle csalás. A legnagyobb hagyománya talán a kártyajátékokban történő csalságnak van, de az újabb keletű videójátékokban is szinte azonnal meglátták a játékosok a visszaélési lehetőségeket. Ilyen például az Activity, ahol komoly gond lehet azt megoldani, hogy két gótlástalan játékos ne tudjon használni egy általuk előre megbeszélte jelrendszert, mely nehezen észrevehető kézzelkelt helyettesíti az ódóbé betűt. Vagy említhetnénk akár a csupán tizenöt éve megjelent szökirakó játékot, a Scrabble-t, ahol könnyen megtéveszthető az ellenfél azzál, hogy érvénytelen szót rak ki a játékos. (A Scrabble ithoni szabályai szerint ugyanis csak a – meg az előző rendszerben szerkesztett – Magyar Értelmező Kéziszótárban található szavak használhatók, így például a „mikroprocesszor”, vagy a „világháló” nem, mivel ezeket nem említi a szótár. Ezt viszont sok Scrabble-játékos egyáltalán nem tudja.) A szerepjátékokban szintén kimarthatatlan a csalságok tárháza (tegye fel a kezét, aki még SOHA nem írt át semmit a karakterlapján a kalandmestere beleegezése nélkül). Az Interneten nem kisebb név, mint Steve Jackson maga ismertette, hogy az általa tervezett, INWO nevű gyűjtögető kártyajátékban milyen csalsági lehetőségeket ajánl mindenki szíves figyelmébe (ígaz, nagy viccesen adairta a cikk végére, hogy „ezekkel a szabályokkal csak nagyon jó barátokkal játsz, vagy olyan emberekkel, akikkel soha többé nem fogsz találkozni!”).

A csalságok sokrétűségét a számítógépes játékoknál is megtaláljuk, bár az idők



során változtak a cheat-ek. Régebben (még a C64 fénykorában) az volt a gyakorlat, hogy a cheat-eket a „csúnya, rossz crackerek” hozták össze és adták közre. Akkoriban mihielyt megjelent egy játék, biztosan lehetünk benne, hogy napokon belül kijön a trailer-változata (az a játéknak egy feltölt verziója volt, melyben annyi csálási lehetőség kapott helyet, ahány + állt a program neve után – a legdurvább, amit láttam, az Armalyte 8+ volt...). Legrosszabb esetben is néhány POKE érkezett (ezek pedig olyan programmodosító kódok voltak, melyeket a játékosnak kellett aktivizálni). Később – és napjainkban már ez a bevett gyakorlat –, részben azért, mert a kiadók megunták „crackerek elleni harcot, részben pedig azért, hogy könnyebben lehessen tesztelni a programokat, a cégek maguk építették be a játékba a cheat-eket, melyeket általában egy kódzával lehetett előhozni.

A legnépszerűbb cheatelésnek természetesen azok, amelyek a teljes játékmenetet befolyásolják. Ilyenek például az öröklelet, az örökidő- és a sérthetlenség-cheat-ek, a „3D first person shooter”-ekben alkalmazott NoClip („falonjárás”), vagy az olyan speciális csálások, mint például Witcha-venben a repülés mód bekapcsolása (természetesen még sokáig folytathatnánk a felsorolást). Ezen kívül léteznek még „cheat-eknek szelidebb változatuk is, melyek csak kis mértékben módosítják a játékot. Gondolok itt például a fegyveradó cheat-ekre, vagy a Total Annihilation-ban +ATM-re, amely 1000 egység fémét és ugyanannyi energiát ad „játékosnak. Végül léteznek egy harmadik, kevesek által használt kategória, melybe az úgynevezett negatív cheat-ek sorolhatók, „ezek arra szolgálnak, hogy az esetleg túl könnyűnek tűnő játékok megnehezítsék. Hirtelenjében megint csak Total-os példa jut az eszembe, a +NoMetal és a +NoEnergy, melyek lenullázzák a játékos fém-, illetve energiakészletét. Az eddigi után magától adódik két kérdés: kik cheat-elnek és mi a jó nekik abban, hogy csálnak?

KIK?

A legáltalánosabb cheat-bajnok talán az átlag kiskamasz, aki még kellően fiatal ahhoz, hogy a győzelem fontosabb legyen a számára, mint a játék (az ugyanis köztudott, hogy a gyerekek játékbán nehezebben tudnak veszíteni, mint a felnőttek). Ö azért cheatel, mert nem akar veszíteni.

A következő figura, akivel szerettem mindenki találkozni, a teljesítményorientált „monitorfeju” cheater (itt nem lehet konkrét korosztályt megállapítani), aki kellően fásult ahhoz, hogy ne érdekelje, hogyan játszik egy játékkal. Ö azért cheatel, mert minden frissen megjelent játékot végig akar játszani.

Ismerős lehet még a „nagyuszóú álprofi” sztereotípiája is, aki kellően gátlástalan ahhoz, hogy cheat-tel végigjátsszon programok révén szerezzen magának tekintélyt. („Tegnap megint végigjátsszom a Doom 2-t Ulti-ra Violence-en...”). Ö azért cheatel, hogy világhasson a haverjainak (azt természetesen nem valjba be, hogy cheat-tel játszott).

Létezik még a játékosnak abszolút amatőr cheater, aki kellően ügyetlen ahhoz, hogy a Quake második pályája kifogjon rajta. Ö azért cheatel, mert másképpen nem tudna végigjátszani egy játékot sem (érdekes, hogy ezek között az emberek között jórészt az idősebb korosztályok képviselői találjuk).

Végül ejtsünk szót a negatív cheater-ről is, aki kellően mazochista ahhoz, hogy a játékok legnehezebb fokozatával is elégedetlen legyen. Ö azért cheatel, mert egy-egy gyakorlatilag lehetetlen küldetés utáni esetleges sikerélmény mindenért kárpótolja.

Természetesen nem csak a fenti típusokkal találkozhatunk, csupán ők a legjellemzőbb figurák a cheatarek népes táborának. A valóságban még ennél is színesebb a paletta, mert gyakran keverednek a fenti sztereotípiák.

Gyakori kérdések

Mindenekelőtt érdemes tisztázni, hogy nálunk, Magyarországon miért olyan népszerűek a játékokban történő csálások. Nos, a magyarázatot a honi szoftverpiac áldatlan állapotában kell keresni. Ugyanis hazánkban arányaiban jóval kevesebb szoftvert vesznek boltban, mint a nyugati országokban. Virágzik a CD-másolás ipara, így bárki olcsón hozzájuthat a legújabb játékokhoz (és akkor a kalózverziókról még nem is beszélünk). Egy olyan játék, mely ingyen, vagy csak párszáz forintért került a játékos birtokába, más hozzáállást vált ki belőle, mint egy tízezer forintos gyári program. A kalózpéldányokat az ember sokkal inkább hajlamos úgy kezelni, hogy „na, ezt is végig kell játszani”, míg a drága pénzért vásárolt játék sokkal inkább arra ösztönzi az embert, hogy ha már egyszer fizetett érte sok ezer forintot, akkor igenis hosszú időt töltsön el vele, és ne nyúljon a cheat-ekhez. Én ebben látom a cheatelés hazai népszerűségének okát.

Mi szól a cheatelés ellen? – kérdezhetnénk az eddigiek után. Nos, (szintén csak szerintem) a játék hangulata, „végigjátszás utáni érzés múlhat azon, hogy használ-e az emberfia cheat-eket. Ha például valaki úgy teljesít egy kalandjátékot, hogy nem nyúl semmiféle cheat-hez, akkor egy felemelő érzést kap jutalmul: Igen, ő egyedül végigsínálta, elég okos volt hozzá, és a fardozásba meghozta a győlmécset. Viszont ha a „GigaTurbóCheater V12.64”-es

patch-csel előtte megberheli a játékot mondjuk úgy, hogy kezdéskor minden tárgy nála legyen, akkor nem napok, hanem csak órák (rosszabb esetben percek) alatt játssza végig a játékot és utána semmi nem marad, csak a nagy üresség. Valószínűleg az illető két nap múlva már nem is fog emlékezni a játék címére sem.

Ha már a kalandjátékoknál tartunk: Vajon az élvezhetőség szempontjából mennyire számít az, hogy egy játékot leírással játszik-e az ember, avagy sem? És a tippemmel mi a helyzet? Mi számít cheatelésnek, és hol a határ? Vannak-e cheat-eknek előnyei? Szerintetek mi megengedhető a cheatelésben belül és mi nem? Ezekre a kérdésekre már töltetek várjuk a választ. Ha a cikkel kapcsolatban van valami hozzáfűzendek, jó sztoritok, vagy ha csak a véleményeket szeretnénk közölni, írjátok bátran, s a legérdekesebb reagálásból közreadunk egy válogatást (esetleg a CD-n is).

Zárszóul a

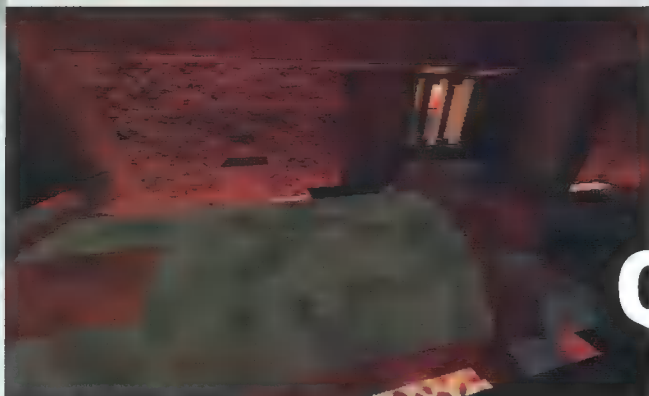
Öszintén bevallom, hogy fiatalabb koromban nagyon cheater voltam. Akkoriban C64-esem volt, és ha csak lehetett, cheat-ekkel játszottam. Amikor PC-re váltottam, nagyon hamar levetköttem rossz szokásomat, már csak azért is, mert akkor még a PC-s játékipiac meglehetősen gyerekcipő-



ben járt. Ma már nagyon ritkán cheatelek. Tulajdonképpen csak akkor csálak, ha egy játékot nem tartok érdemesnek arra, játsszak vele, mégis kíváncsi vagyok arra, hogy mi történik a Harmadik-negyedik pályán (Legutóbb a Postal-ak voltam így). Ezen kívül csupán egyetlen cheat van, amit rendszeresen használok, ez pedig a +Radar a Total Annihilation-ban, amely teljes radar-lefedettséget ad. Ezt a kódot kizárólag akkor szoktam beütni, amikor már majdnem mindenkit megöltem, de valahol maradt még egy túlélő, akit nem tudok megtalálni. Ekkor bizony elvesztem a türelmemet, és mondván, „haz’ ügyis nyertem”, cheatelek...

Én kipróbáltam tehát a „cheater” és az „anticheater” játéktípus is, és az utóbbi mellett maradtam. Magát a cheatelést nem ellenzem, csak éppen feleslegesnek tartom. Semmi nem pótolhatja azt az érzést, amikor az ember végigjátszik cheat-ek nélkül egy Tomb Raider 2-t, egy Monkey Island 3-at vagy éppen egy Total Annihilation-t...

Stöki



Quake 2

bejárva

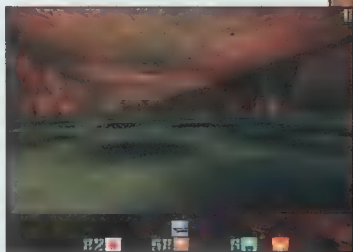
Úgy tűnik, most már a Quake2 is kezd letisztulni, akárcsak az első részhez, ehhez is kialakulnak a legalapvetőbb beállítások. Ezeket kezdhettek megszokni, mert szinte biztos, hogy nagyon elterjedtek lesznek. Először is a grafikáról. Most már nyugodt szívvel tudom ajánlani a 3D gyorsítók használatát, sokkal inkább sikerült a folyamatos mozgást megvalósítani, mint az első rész patch-eivel. Gondolom, nem általánosan elterjedt a PII-es processzor dual Voodoo2-vel, ezért érdemes elgondolkodni, hogy milyen felbontást is használjunk. Nagyon csábító a 640×480, én mégis inkább a nem annyira kedvelt 512×384-et ajánlom. Tapasztalataim szerint sokkal folya-

matosabb mozgást érhetünk el vele egy közepkategóriásnak számító gépen is. Egyébként az így mozgató adattömeg körülbelül egyharmada (!) a 640×480-asénak.

Hogy mindig megfelelően lássuk a játékok szempontjából fontos dolgokat, ajánlok néhány igen hasznos konzolutasítást:

GL_POLYBLEND 1: A víz alatt fellepő, a valóságátlóságot szolgáló, de egyébként zavaró effektet kapcsolja ki. Ennek a segít-

formációkat csak elnagyoltan jeleníti meg. Így ha harcolunk valakivel, a szemünknek nem kell „keresnie” a tárgyak között, hanem szinte „kiugrik” ellenfelünk a háttérből. Nos, ennek Quake2-es, és GL verziós megfelelője ■ GL_LIGHTMAP. Egy kicsit „akvarellista” lesz ugyan tőle a kép, leginkább egy futurisztikus orvosi műtőre fog emlékeztetni, de sebj. Egyébként érdekes, hogy a játékefejlesztők egyre azon törik magukat, hogy minél sebb és részletesebb



ségével ugyanúgy látunk ■ víz alatt, mint felette. Nem változik meg a paletta sem, és természetesen a hullámozást is kikapcsolja. Hasonló utasítás egyébként Quake1 alá is volt, ajánlom, ott is próbáljátok ki.

GL_LIGHTMAP 1: Nagyon hasznos! Gondolom, már mindenki megbarátkozott a régi jó D_MIPCAP utasítással, amit az előző számban ismertettem. Ennek óriási előnye, hogy a számunkra nem fontos in-

grafikájú programokat írjanak. Az egyszerű deathmatch játékos megnézi ezeket a csodákat, aztán elkezd keresni, hogy itt mi is felel meg a D_MIPCAP-nek...

CL_NOSKINS 1: kikapcsolja a különleges skin-eket, ellenfeledet egy alap skin-nel látod, ő bármit is állított be. Ez nagyon hasznos funkció, mert vannak olyan elvett emberek, akik szinte teljesen fekete skin-t használnak, így jól el tudnak bújni az



árnyékokban. Az ilyen alakoknak szerezhettünk kellemetlen perceket ezzel a beállításal, hiszen mi tudjuk, hogy ők azt hiszik, hogy mi nem tudjuk...

Ajánlom mindenkinek ezeket a grafikai beállításokat, még ha eleinte egy kicsit nehéz is lesz megszoknia őket.



Ezek után néhány apró, igazán kezdőknek szolgáló tanácsot is szeretnék adni (hisz rovatunkon belül ez az első Quake2 cikk). Sok érdekes és vicces modell jelent már meg, gondolom, sokan letöltötték már a Xenoid-ot vagy a Cyborg-ot. Nos, gondoljuk meg, hogy engedünk-e a csábításnak. Karakterünk ugyan nagyon jól néz ki ezekkel, de mint a grafikai beállításoknál, érdemes a hasznosságot szem előtt tartani. Így a modellek közül én a nőt ajánlom. Ennek oka egyszerű: ő a legkisebb... Ha ránk lönek shotgunnal, a sörétékéből sokkal kevesebb talál el, mintha cyborg-gal lennénk. Ugyanez igaz a sorozatlövő fegyverekre, ellenfelünknek sokkal pontosabban kell célba tartania, hogyha egy kis karaktert akar eltávolítani.



Többen (mint én is) gyakran hívják a Quake2-t inkább Doom3-nak. Ennek okait a Zed második számában már kifejtettem. Egymás elleni játék esetében egy olyan elem jelenik meg, ami szintén inkább a Doom sorozatra, mint a Quake első részére jellemző. Ez az elem pedig a körbeforgás.

Ennek megvalósítása a következő: kezdünk el oldalazni az egyik irányba, közben pedig nem túl gyorsan toljuk el az egeret az ellenkező irányba. Ha sikerül jól eltalálnunk az egérmozgatás sebességét, akkor egy kört fogunk így leírni, aminek végig pontosan a középpontja felé fogunk nézni. Mi történik egy ellenféllel, aki ennek a körnek a közepén tartózkodik, és nálunk éppen egy sorozatlövő fegyver van? Szinte minden tölténnyel el fogjuk találni, ő pedig még csak nem is fog látni minket, a folyamatos mozgásunk miatt.

Természetesen ha ellenfelünk is mozog, akkor meg kell próbálnunk úgy menni előre-hátra, hogy őt a kör középpontjában tartjuk. Azért nem olyan nehéz, ráadásul ezt a mozgáskombinációt akár még single player-ben is gyakorolni tudjuk. Természetesen ezt a trükköt még tovább finomíthatjuk, ha közben ellenfelünk modelljét is figyeljük. Próbáljuk meg az oldalazás irányát úgy eltolni, hogy éppen azzal ellenkezőleg forogjon ellenfelünk. Ezt legjobban akkor tudjuk kivitelezni, ha a kérdéses delikvens egy sarokban áll. Ő keres minket, elfordul az egyik irányba. Mi a másik irányba forgunk. Ha bekerül a fal a látószögébe, elkezd visszafordulni. Azonban mi ekkor irányt változtatunk, és megint vele ellentétesen keringünk körülötte... Ebből ő nem fog most érzékelni, mint hogy időnként valaki egy pillanatra bevilan a látóte-



rébe, de azonnal ki is úszik onnan, miközben folyamatosan záporoznak a lövedékek a testébe. Hmmm... Nem rossz!



Szeretnék még kitérni egy érdekes Quake1-es játéktípus bemutatására, ez pedig a safe mode. Ennek lényege nem más, mint hogy nem változtat a játékos a fegyverek között, hanem több tűzgombot használ, minden fontosabb fegyverhez egyet-egyét. Ez bindelve a következőképpen néz ki (természetesen hogy melyik fegyvert melyik gombra rakjátok, azon nyugodtan lehet változtatni):



BIND MOUSE1 "IMPULSE 7 ;
WAIT ;
+ATTACK ;
WAIT ;
-ATTACK ;
IMPULSE 2" BIND MOUSE2 "IMPULSE 8 ;
WAIT ;
+ATTACK ;
WAIT ;
-ATTACK ;
IMPULSE 3" BIND MOUSE3 "IMPULSE 6 ;
WAIT ;
+ATTACK ;
WAIT ;
-ATTACK ;
IMPULSE 2"

Ennek a módnak két előnye is van. Az egyik, hogy Rocket Arenában, vagy akár sima játékban, egy összecsapás alkalmával, sokkal gyorsabban tudsz változtatni a fegyverek között, mint a hagyományos megoldással. Hiszen itt elég a tűzgombot lenyomnod, és már lösz is, ott pedig először a fegyverválasztó billentyűt kell megérintened, majd pedig a lövés-gombot. Nagyon kedvelt kombó, ha valaki alá lösz rakétával, akkor, miközben esik le, folyamatosan lövöd a "hajszáritóval". Ezt szinte csak a safe mode-ban lehet kivitelezni, olyan gyorsan kell cselekedni. A másik, és fontosabb előny (amiről ez a stílus a nevet kapta) az a bind-ek végére biggyesztett IMPULSE 2-kből következik. Ugyanis minden fegyvert csak egy pillanatra vesz elő, egyébként puska van nála. A Quake-ben pedig, ha lövő valakit, akkor azt a fegyvert kapod meg, ami éppen a kezében volt... Ennek főként van nagy jelentősége. Még ha hibázol is, ellenfeled nem szerzi meg a fegyveredet tőled. Még nagyobb hasznát vehetjük a safe mode-nak csapójátéknál, hiszen ha levédjük a fontosabb fegyvereket, nyugodtan elmehet egy két ember portyázni a másik csapat területére, nem kell félni, hogy "odaszállítják" a fegyvert nekik.

ender



Légből kapott ötletek

Longbow 2

Általános információk

Mindegyik géppel alacsonyban és lehetőleg kis sebességgel repülünk, hogy maximális mértékben ki tudjuk használni a domborzat által nyújtott fedezéket. Sebességünk 70 csomó körül, magasságunk 25-40 láb között legyen.

Támadáskor a lehető legtöbb ideig maradjunk rejtve, illetve mindig használjuk ki a tereptárgyak nyújtotta fedezéket - hegygerincet, épületet, vagy bármi másot, ami elég nagy ahhoz, hogy elbújunk mögötte.

Ha SAM érkezik gépünk felé, akkor a leggyorsabban, legdrasztikusabban csökkentjük magasságunkat, miközben dobáljuk folyton a Chaff-et, illetve üzemeltessük

■ Radar-jammet-t. Nálam az is működött, ha megfordultam a hosszirányú tengely körül - gyakorlatban: dobott orsó - és természetesen közben szórtam a Chaff-et.

Ha lehetséges, akkor a Longbow-hoz mindig radar vezérlésű Hellfire II rakétákat használjunk, mert ezeket LOAL módban - a legutolsó radarkép alapján fedezékből indítunk, és csak a legutolsó pillanatban mutatjuk meg magunkat az ellenségnek - a rakéta végső rávezetése miatt -, mikor neki már úgy is látték (illetve láttunk).

Először mindig a nagy hatótávolságú SAM-eket kell kiirtani, majd ezek után már közelebb tudunk férkőzni a fontosabb célokhoz, vagyis nagyobb eséllyel lehetjük ki őket. Az ellenséges légvédelmi egységek



Egy egyszerű, ködmentes éjszakai látványból ki lehet vezetni egy SAM-et.

hatótávolságát az ASE kijelzőjén követhetjük figyelemmel. Ha ellenséges repülőgépek, vagy helikopterek vannak a terület felett, akkor is a légvédelmet érdemes

Kifejezések

Néhány, a programban található szakkifejezés:

Tot: Time on Target - a küldetés kezdetétől számított időtartam a kijelölt ellenőrzőpont eléréséig.

CAP: Combat Air Patrol - olyan küldetésfajta, ahol a légi célpontok megsemmisítése a cél.

CAS: Close Air Support - Egy kísért gépnek, vagy egy földi egységnek kell segítenünk eljutni egy bizonyos helyre, végigcsinálni adott küldetést, vagy fedezetet nyújtanunk neki.

CAS Defensive - Egy adott szövetséges egységet támadó ellenséges csoportot kell megtámadnunk.

SEAD - Suppress Enemy Air Defences - olyan küldetésfajta, ahol az ellenséges léghatárőrségét kell kiiktatnunk.

Recon - ellenséges csapatmozgást kell megfigyelnünk, illetve az ellenséges egységeink helyét.

Loose Target - gépünk lézérével kell kijelölnünk a célt.

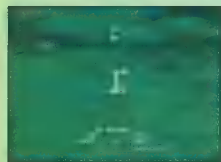


Az alapvetően Hellfire II rakétákra épülő FC-2000 rendszer az egyik leghatékosabb és leggyorsabb helikopter elleni támadó rendszer, ami a cél azonosítását követően, az eredeti gépben nincs, így használata cheat-nek számít.

Target Acquisition and Designation Sight (TADS)



Ez az elsődleges célzó és képalkotó rendszer az AH-64D Longbow-ban. Valójában nem áll másból, mint egy lézeres célmegjelölő készülékből – ami távolságmérésre is használható – egy alacsony fényérzékenységű optikából, és egy infravörös kamerából (FLIR), amit a célok azonosítására és felismerésére használnak.



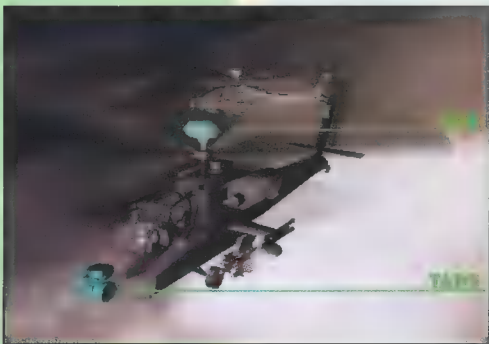
A TADS rendszerrel, az előtűnk elhelyezkedő egységeket láthatjuk, melyeket egy külön kis MFD-n, illetve a CP/G HUD-ján tekinthetünk meg. Természetesen a rendszert, ami a gép orrában foglal helyet, mi irányítjuk, a valószínűleg a pilóta fejének mozgását követi, a programban pedig vagy a kijelölt célra áll rá, vagy szabadon tudjuk mozgatni – az egérrel, billentyűzettel, vagy a joystickkal. Elforgatni a gép középpontját oldalirányban 55 fokot, illetve felfelé 30, lefelé 60 fokban lehet. Az ehhez tartozó MFD-n háromféle kamera közül választhatjuk ki a számunkra legmegfelelőbbet ezek alapján:

FLIR – Forward Looking Infrared: egy monokróm képet ad számunkra, ahol az Őbőrhőmérő készült dokumentációknak megfelelően választ-

hatunk White-hot, illetve Black-hot opciók közül. Mivel ez egy infravörös képet ad az általuk szemlélt egységről, ezért ennek értelmében annak „meleg” részei, például a motorja vagy fehér, vagy fekete színben tűnik fel a háttérrel szemben. Főleg este szokás használni, amikor már az alacsony fényérzékenységű optikák nem látnak semmit.

DTV – Daytime TV: ezzel lehet jó időben és főleg világosban legjobban azonosítani az ellenséges egységeket.

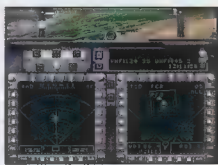
DVO – Direct Video Optic: szintén egy kamera, amivel főleg a közepes távolságban levő egységeket lehet könnyedén



felderíteni, ám ahogy a DTV, ez is csak nappal hatásos. Mindkét nappali optikát két állásban (távolsági illetve közeli) lehet használni, egyedül a FLIR-t lehet három állásba kapcsolni, ebben van egy közepes opció is.

Fire Control Radar (FCR)

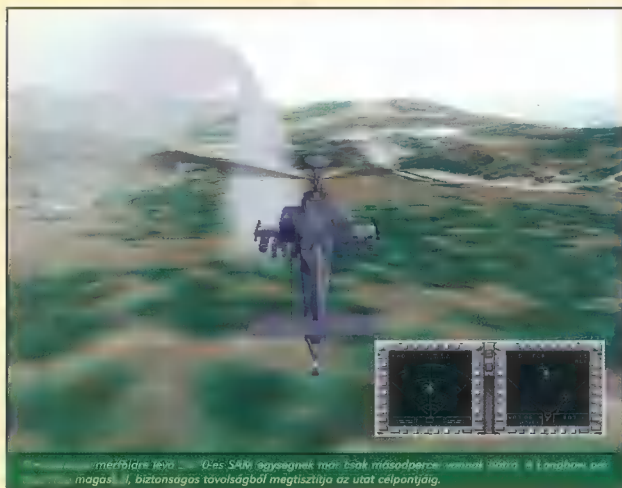
Ez nem más, mint a rotorgy tetején elhelyezett „rotodóm”, mely a Westinghouse cég milliméter hullámhosszon üzemelő doppler rendszerű radarját foglalja magában. A radarnak az életben három funkciója van: földi-légi célok követése, megjelölése; az AGM-114K Hellfire II-es rakéták célra való rögzítése; illetve az előtűnk lévő terület domborzatának feltérképezése. Sajnos ezt az utolsó funkciót valamilyen kihagyta a programból – a szintén Andy Hallis és csapata által készített F-15-ben már benne van. A két választható üzemmód között igen fontos különbségek vannak: az első, hogy levegő-föld üzemmódban csak a gép orra előtt 90 fokban lévő célokat látja, levegő-levegő üzemmódban viszont a radar teljes, 360 fokos kört ír le keresés közben – így gyakori használatával nem érhet sehonnan meglepetés. Fontos dolog megemlíteni, hogy a radar emberekre nem tud befogni, ezért érdemes a TADS és az FCR között sűrűn váltogatni, ha csapatszámított járműveket, vagy sátrakat látunk a célterület közelében. Az ellenséges katonák előszeretettel indítgatnak vállról rakétákat ellenünk, melyek



díjtuk rakétáink ellene. A másik lehetőség a Lock On After Launch, ahol az indítás(oka) követően jelöljük ki a rakéták számára az elpusztítandó céll(oka)t. Ez akkor hatásos, ha fedezék mögül támadunk, példáuln okéért hegy mögül, ahol kizsáknálva, hogy gépünk képes egyhelyben lebegni, hirtelen felemelkedünk, radarunkkal végigpásztázunk a területet, majd úgynevezett „priority fire zone”-okat létrehozva kijelöljük a rakéták számára mely terület felé vegyék útjukat. Az ellenséges egységek számának megfelelően elindítjuk ezután rakétáinkat, melyek pontos célba juttatásához a becsapódás előtti három-négy másodperccel kell csak felbukkannunk, bekapcsolt radarral, mely aztán végleges célkoordinátákkal látja el a rakétákat. Ha a rakéta számára kijelölt cél már megsemmisült, mielőtt elérné őt, akkor a célpontlistában a következőre tér rá. Egy-egy ilyen PFZ-ben 16 célt tudunk kijelölni rakétáink számára – ennyi az általunk hordozható rakéták maximális száma – illetve ha többen vannak ellenfeleink, akkor kijelölhetünk egy PFZ-t wingman-ünk számára is. Ezt átlékelve aztán ő a saját PFZ-jén belül található célokat kezdi el parancsunkra lövöldözni. Általában érdemes két ugyanakkora PFZ-t kijelölni, majd wingman-ünknek megparancsolni, hogy maradjon a kijelölt helyen, amíg parancsot nem kap a támadásra. Ilyenkor lehetőségünk nyílik radarunk pásztozásra irányának megváltoztatására, így sokkal gyorsabban fogja a kisebb területet végigénezi, s ezáltal pontosabban tudja a rakétáinkat megadni haladási irányukat, melyek nagyobb eséllyel tudják például a mozgó járműveket elpusztítani.

ket igen nehéz elhárítani illetve kimanőverezni.

A Hellfire rakétáknak kétféle indítási módjuk lehetséges: Lock On Before Launch, amikor az ellenséges radarunkkal befogtuk és csak ezt követően in-



először kiiktatni, mivel elég nagy az esélye, hogy minket és nem saját gépeiket fogják löni...

Fontos, hogy mielőtt légi támogatásért rádiózunk, semmisítsük meg az összes légvédelmi állást, harcjárművet, majd TADS-el is nézzünk körbe, hogy hátha vannak katonák is, hiszen egy vállról indítható rakéta is nagy rombolást képes végezni!

Ha az elsődleges célpontunk benn van az ellenséges terület kellős közepén, próbáljuk meg a hozzá vezető úton elkerülni az ellenséges légvédelmet, de figyeljünk az üzenetnyagszintre, hiszen annál nincs rosszabb érzés, mint amikor a gépünk az utolsó waypoint előtt „robban” le.

Érdemes az Options menüben bekapcsolni azt az funkciót, hogy hallgathassuk a CP/G-nk beszédét, legtöbbször érdekes dolgokat mond, sőt olykor ő hívja felkalkuláló figyelmünket egy-egy érkező Hókum kötelékre.

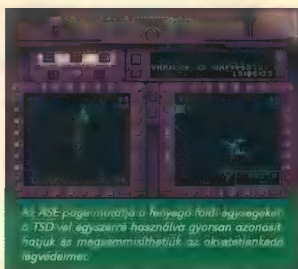
Bár nem túlságosan élethű, mégis igen hatásos dolgok: ha a küldetés közben megállítjuk a programot – pause – nyugodtan tudjuk tanulmányozni a helyzetet, nem zavar semmi. Erre azért is lehet szükség, mivel még ma sem tudták a megfelelő szintre emelni a „hadszíntéri helyzetfelismerést”, amivel egy szimulátorban találkozunk kéne. A másik az „U” billentyű használata, ezzel tudjuk azonosítani az éppen befogott célt. Nem lehet mindenkitől elvárni, hogy a FLIR kép alapján azonosítsa az járművet...

Tanuljuk meg a legfontosabb billentyű-kombinációkat, illetve ha programozható joystickal rendelkezünk, akkor a legfontosabbakat – fegyverkezelés, fontosabb wingman parancsok stb. – helyezzük el jól kezelhetően, és szisztematikusan. Nincs annál bosszantóbb, mint amikor egy rakétát akarunk kilőni és ehelyett wingman-ünket küldjük vissza a bázisra...

Airsoft Survival Equipment

Az ASE elsősorban a Radar Warning Receiver – radar besugárzásjelző – és a Radar Frequency Interferometer műszereken alapul. Ezáltal a gépünk körül 360 fokban körben lévő ellenséges egységek által sugárzott jeleket illetve ezek radarzavarását tudjuk észlelni. Legfontosabb feladata a légvédelmi egységek radarsugarait interferencia sugárzásával zavarni. Mindegyik ellenséges egységet külön szimbólum jelöl az ASE képernyőjén, így egy idő után elég könnyű ezek között eligazodni, feltéve, ha az ember tudja, mi után kell keresgálnia. A közeledő négyzetek rakétákat, a H betűre emlékeztető szimbólumok tankokat, a trapézok és mellettük lévő számok AAA illetve

SAM site-okat jelölnek. Ezen szimbólumok mellett lehet még a radarok hatósugarait is látni, melyeket körökkel jelöl a program. Ha egy ilyenbe beropulunk, az azt jelenti, hogy a léghatárító egység hatósugarán belül vagyunk. Ezek a körök lehetnek szaggatottak, illetve folytonosak is, jelezve azt, hogy még csak keres a radar, illetve, hogy már átkapcsolt célvezetési üzemmódba. Ennek egyenes következménye a villogó kör, vagyis: „rakéta a levegőben” – ennél már csak egy dolog lehet rosszabb, amikor a villogó kör középpontjából egy egyenes mutat gépünkre, ami azt jelzi, hogy az ellenséges egység kimondottan ránk lövi a rakétát. Ilyenkor természetesen lehetőségünk van elektronikus ellenintézkedésekre (radarzavarás, illetve infravörös rakéta közeledte esetén az Infra-jammer bekapcsolására, mely forró fénysugarak kibocsátásával szint megvakítja a felénk közeledő rakétát).



Érdekes dolog, hogy nekem a Kecskeméti Léginapon egy amerikai Apache kötelék vezetője azt mondta, az lényege a dolognak, hogy az infra-rakéta ne a hajtóműbe, hanem a rotor mögé csapódjon be(!). Még egy apróság: az infra-zavarót is máshogy nevezik – seregen, mint Jane's-éknél: Disco Ball helyett Disco Light-nak.

Tatcom



Smile 

színes monitorok és kiegészítők

- Minőség
- Tranzitencia
- Ár
- Biztonság
- Garancia

100% kielégülés 1994-2004
 az emberek 0,2% által
 1981-ben alapított vállalat
 100% magyar tulajdon

üzemmod Bevezető áron:

31.990 Ft helyett 27.900 Ft+Áfa

HARDLINE Termékek



A Császár nyomában

Star Wars: Rebellion

Lehet, hogy én sikerültem kicsit félre, mert ami engem illet, én mindig a Birodalomnak szurkoltam. Mióta úgy hat évesen láttam a Csillagok Háborúját, zavar, hogy a narancssárga kezes-lábrúban ugránczó „csűrhe” le tud győzni egy vasmárbattal irányított kettenes elítélőrejt. S mivel helyszűke miatt jelen cikkben csak az egyik oldali tudom megfelelő hangsúlyt látni, így most eljött az én időm, hogy helyreállítsam a Császár megtépzott nimbust!



Azért meg kell nyugtatnom rögtön a lázadó parancsnokokat, a legtöbb tipp és ötlet, ami itt említésre kerül, az mindkét oldal számára egyaránt alkalmazható.

Polpatine-nal ne nagyon máskáljunk, mert - mint az köztudott - az alma almafa alatt, a császár pedig Coruscant-on található! Ez két okból is megszívlelendő. Egyrészt nem lesz az egyik legfontosabb személyiségünk veszélyes helyzeteknek kitéve. Másrészt pedig így az összes ügynökünk vezetői képessége ötven ponttal lesz „gazdagabb”. Tehát maradjunk szépen otthon és folyamatosan kutassunk új karakterek után a császárral. Eleinte Vader nagyúrunk sem lehet hasznosabb feladatot kitalálni, de arra azért ügyeljünk, hogy a sötét lovag egy másik rendszerben népszerűsítse a Birodalom ügyét. Ennek oka az, hogy akciós képes emberekre mindenhol szükség van, és így megtakaríthatjuk a néha nagyon hosszadalmas utazást a bolygórendszer között. A játék korai szakaszában különösen fontos, hogy ügynökeinket maximálisan kihasználva ténykedjünk. Ezért ajánlom, hogy a kijelzőt úgy állítsuk be, hogy a tétlen személyeket (idle personnel) jelölje a térképen. Ennek segítségével azonnal tudomásunkra jut, ha valahol lébecoló alkalmazottunk található.

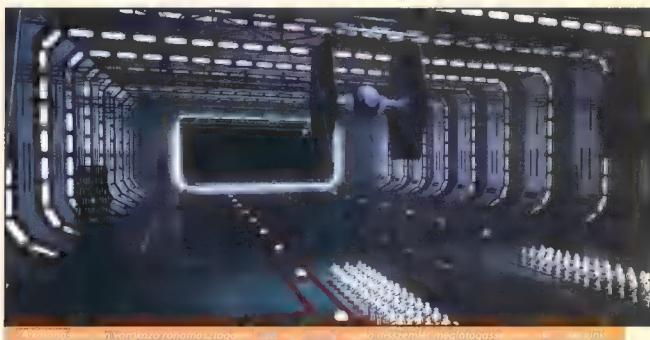
Legfontosabb feladatunk a hadjárat eljén, hogy megfelelő mennyiségű gyárral (construction yard) rendelkezünk az összes szektorban. A már említett távolság-idő

összefüggés miatt csak az extrém esetben engedhetjük meg magunknak, hogy távoli rendszerben gyártott elemekből építkezzünk. Ha esetleg induláskor nem birtokolnánk ezekből kielégítő mennyiséget, akkor diplomáciai útjainkat a gyárakkal rendelkező bolygók irányába indítsuk. Megfelelő gyártókapacitás kialakítása után húzzunk föl szinte minden planétán egy-egy kiképzőközpontot. A népi ellenzék kordában tartásához szükséges helyőrség felállítását után hozzáláthatunk a birodalmi határok felülbírálsához is. Ebben lesznek segítségünkre a karaktereket helyettesíteni képes speciális

alakulatok. Természetesen előbbiek száma korlátozott, míg utóbbiakból gyorsan tudunk rengeteget gyártani. Hátrányuk abban mutatkozik meg, hogy mindössze egy-két fajta küldetést képesek végrehajtani. Éppen ezért nem mindegy, hogy milyen típusú egységeket képzünk. A Birodalom itt komoly hátrányban van, mert a két legfontosabb küldetés-típust (elrablás, szabotázs) két külön egység képes csak végrehajtani. Ezzel szemben a lázadók beszivárgói (infiltrators) egy személyben tudják bármelyik kiemelt fontosságú akciót végrehajtani. Tehát amennyiben sikeresen szeretnénk tevékeny-



kedni, akkor nem árt, ha minden szektorban van néhány bevételre alkalmas naghri illetve birodalmi kommandó. Ebben az esetben nem fog gondot okozni a - felfedezése után csak napokra egyhelyben maradó - felkelő bázis likvidálása vagy ■ fontos karakterek rövid úton történő elfogása sem. Aprópó elfogás! Mindig igyekezzünk az ilyen karaktereket jól őrzött területre vinni. Szállításuknál ne felejtünk el egy kísérő karaktert kijelölni, mert ennek hiányában nem lehet mozgatni ■ foglyot. Komoly rab esetén pedig számíthatunk rá, hogy vonzani fogja ■ kiszabadítására szerveződött ellenséges csapatokat. Ez viszont lehetőséget teremt arra, hogy újabb trófeákat gyűjtsünk be, ezért (is) melegen ajánlott az erős Coruscant fenntartása. Felderítők gyártását nem tanácsolom, mert ezt a feladatot sokkal gyorsabban és kényelmesebben el tudja látni egy kisebb csatahajó (például Carrack Light Cruiser) is. Hajógyárakat inkább nagyobb csoportokba építsünk, mert gyorsabban tudunk ekkor nagy



csatahajókat gyártani. Tudniillik ha nem három helyen gyártunk három csillagrombolót, hanem egy helyen három gyárral egymás után hármot, akkor folyamatosan épülnek meg az egységek és azonnal felhasználhatjuk a már elkészült darabokat.

A fejlesztési képes karaktereket soha ne használjuk másra, kizárólag tervezésre! Életbevágóan fontos, hogy nagyon hamar a birtokunkban legyen a legfejlettebb technika. Azért ne essünk az újdonságok bűvöletébe se, mert néha a „régiségek” bizonyos szempontból jobbak. Ilyen a harci droidok és az űrgárdisták összevetése. Előbbiek jobban támadnak, de messze elmaradnak viszont védekezésben az „elavultabb” űrgárdisták mögött. A fejlesztési nem képes

karaktereket használjuk értelemszerűen arra, amiben a legjobbak. Kiemelném a szabotázs jelentőségét. Én általában több hajót semmisítek meg ilyen módon, mint nyílt ütközetben! Természetesen a komolyabb célpontokra több embert kell küldeni a sikerhez. Fontos és kihasználandó, hogy a Ctrl és a Shift billentyűk segítségével tudunk egynél több emberről álló csapatot kialakítani és akcióra küldeni. Ekkor lesz módunk elterelő akciókat is rendezni, amelyek nagyban megkönnyíthetik az igazi célponton dolgozó ügynökünk dolgát.

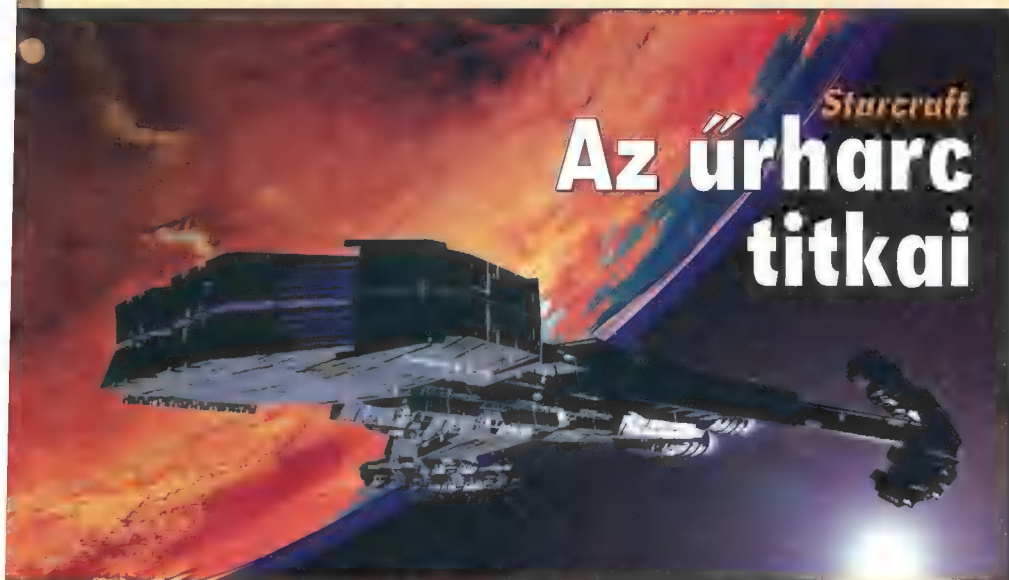
Kellemes terjeszkedést és csatározásokat kívánok! És természetesen az Erő legyen veletek!

-csonti-



Ha valaki
éjjel-nappal
az Interneten lóg,
nem mindegy, milyen a vonal!

DataNet



Talán a Quake volt az utolsó játék, ami olyan osztatlan sikert aratott PC-s körökben, mint most a Starcraft. A következő nyolc oldal egyaránt szól kezdő real-time stratégiáknak, és Warcraft-okon edződött veteránoknak.

BEVEZETÉS

Üdv, crafterek! Ha már megszereztétek minden idők egyik legjobb játékát, de még akad vele kapcsolatban néhány kérdés, olvassátok el ezt a néhány oldalt, ahol egy teljes végigjátszást fogunk közölni. A cikkek azokra a játékelemekre nem térnek ki, melyek néhány küldetés után teljesen egyértelműek. Nem lesz tehát szó például az épületekről, sem azok hierarchiájáról, és inkább tippeket fogok adni, mint használati utasítást.

A végigjátszással kapcsolatban lenne még egy megjegyzésem: amit itt olvashatok, nem szentírás. Csupán egy ismertető arról, hogy én hogyan játszottam végig a játékot. Mindenki próbáljon saját stratégiákat alkalmazni, és ha a rázósabb küldetéseknél nem jön össze a győzelem, akkor forduljatok csak a leíráshoz. Ezen az úton biztosan végig lehet játszani a Starcraft-et, bár stílusomban néhány küldetésnél a kisérséghez tartozom (példának okáért használhatóan találok a Zergnek Colonyt, melyeket rengeteget színdnak a Starcraft fórumokon). Egy küldetést tehát többféleképpen is meg lehet csinálni, az én verzióm csak egy példa a sok közül.

Mivel a Terranak küldetése a készítő szerint is csak bemelegítésként szolgálnak, most csak a keményebb dióknak számító Zerg és Protoss küldetésekhöz adunk segítséget.

Zerg küldetések

MISSION 1 A romok között

A lárvákból mutáltassunk két Overlordot és tíz-tizenöt Drone-t, majd építsünk és fejlesszünk mindent, amit csak lehet (Hydralisk Den-t mindenképpen). A bázisunk keleti oldalán építsünk 3-4 Creep Colony-t, majd ezeket mutáltassuk Sunken Colony-vá. Ezután gyártsunk Hydralisk-eket és gyűjtsük őket északra. Ha kb. tizenöt összegyűlt, irtuk ki a Terranokat a pályáról.

MISSION 2 A kijárat

Vegyük körül a bázist Sunken Colony-kal, és néhány Spore Colony-t is iktassunk

közejük. Ha minden épületünk kész, és minden a legfejlettebb szinten van, gyártsunk kb. 20 Hydralisk-et és 15 Mutilisk-et. Ezekkel már meg tudjuk tisztítani a térképen jelölt telepirtig vezető utat. Ezután egy Drone-nal vigyük a Chrysalis-t a telephoz.

MISSION 3 Az új tartomány

A szokásos Sunken Colony-fal után amíg lehet, gyártsunk Mutilisk-eket, majd amikor kimerül a telepünk, foglaljuk el a Mutilisk-ekkel a mienknél kicsit északabbra fekvő telepet. Itt is indítsuk be a gyűjtögetést, majd ismét gyártsunk Mutilisk-eket. Ha összegyűlik három tucat Mutilisk, induljunk el felül északra a térkép nyugati oldalán. Először a rakétatornyokat, és a tankok kivételével a földi harci egységeket löjük ki, majd a bázist, végül a maradékot.

MISSION 4 A raj ügynöke

Az elején az a cél, hogy tíz percig megvédjük a Chrysalis-t. Ha ezalatt a tíz perc alatt körbevesszük Sunken és Spore Co-



lony-kkal a bázist (1. kép) és gyártunk még tíz-tizenöt Hydralisk-et is, akkor ez nem lesz probléma. Tíz perc után új célokat kapunk: meg kell fertőzni Raynor bázisát, és Kerrigannek túl kell élnie az akciót. Ehhez mindezekelőtt kezdjük el hordani az ásványt északról is, majd fejlesszünk fel mindent. Ezután nyolc-tíz Hydralisk-et és ugyancsak ennyi Drone-t szállítsunk át a térkép közepén található új nyersanyaglelőhelyhez. Itt is alapozzunk egy bázist, és az egészet vegyük körül sok-sok Spore Colony-val. Ha ez megtörtént, elkezdhetjük a Mutalisk-ek gyártását. Három tucattal már biztosan ki tudjuk irtani a pálya északkeleti csücskében székelő Terranokat. Raynor bázisát ne látjuk le, csak sebezünk meg, majd egy királynővel fertőzzük meg.

MISSION 5 Az Amerigo

Egy hosszú, kacskaringós úton kell végigvezetnünk Kerrigant és az őt őrző Zergeket. Gondunk csak azzal a néhány (kb. 100) Terrannal és lövéggel lesz, melyek az út során fel-felbukkannak. Ez sem lesz probléma, ha a csaták után néhány pillanatra mindig megállunk, hogy megtépázott csapattagjaink regenerálódhassanak. Az út felénél néhány Zerg kiszabadításával gyarapodhat a csapatunk, az út végén pedig egy teleport vár, ahova Kerrigant kell elvinni.

MISSION 6 A Sötét Templar

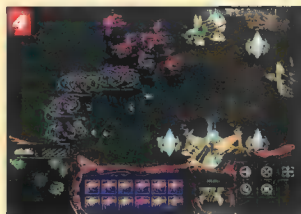
Vegyük körül a bázist sok Sunken Colony-val, és kis csoportokban Spore Colony-t is telepítsünk. Ezután minden lehetséges épületet és fejlesztést csináljunk meg, miközben folyamatosan ellenállunk a Pro-

MISSION 7 A választás

Foglaljuk el a tőlünk északra levő ellenséges Zerg-telepet, majd létesítsünk bázist a helyén. Ezután azonnal vegyük körül a bázist Sunken Colony-kkal, légvédelemnek pedig építsünk hat-hét Mutalisk-et. Ha a védelem elkészült, építkezzünk, de fejleszteni csak a kizárólag a Spire-okat fejlesszük, hogy a Mutalisk-ek erősödjenek. Ezután gyártsunk még két tucat Mutalisk-et, és repüljünk el velük nyugatra, ahol pusztítsuk el a bázist. A helyén létesítsük a második bázisunkat, majd ezt is vegyük körül Sunken és Spore Colony-kkal. Ezután a Mutalisk-ekkel a térkép nyugati szélén északra repüljünk, onig egy gáztelephez nem érünk, és útközben irtuk le a felbukkanó Hydralisk-eket és egyéb ellenséges Zergeket. Itt is építsünk egy fészket, majd gyártsunk tovább a Mutalisk-eket. Három-négy tucat Mutalisk elég kell legyen ahhoz, hogy az ellent le tudjuk söpörni a pályáról.

MISSION 8 Szumet szemért

A Protoss-ok már tudnak gyártani Templar-okat, akik Psionic Storm-mal akár ezres nagyságrendben okozhatnak sebéseket, ezektől kell megvédeni három teleportot. A küldetés kulcsa tehát a gyorsaság. Ne építsünk semmit, csak a Guardian-ok és a Hydralisk-ek gyártásához szükséges épületeket. Amint elkészül a Hydralisk Den, gyártsunk az északnyugati és a délkeleti bázisunkban egy-egy tucat Hydralisk-et, és az északnyugati csapattal foglaljuk el a tőlük keletre levő Protoss bázist, míg a délkeletivel a tőle északra levőt. Két új nyersanyaglelőhelyet találunk, ahol rögtön indítsuk be a gyűjtögetést. A fenti két telephorthoz gyártsunk hat-hat Hydralisk-et, így a továbbiak-



ban csak u lenti teleporttal kell törődnünk. Gyártsunk oda is egy tucat Hydralisk-et, majd két tucat Guardian-t és öt-hat Mutalisk-et. Ha elég gyorsak voltunk, akkor a Protoss-oknak csak mostanra lettek kész az első templarjai. A Guardian-okkal induljunk meg lent nyugat felé, és először a templaro- kat és a templar-termelő központot irtuk le (3. kép). Ezután már nem lesz nehéz a maradékot is elpusztítani (Mutalisk-ek a repülő lények ellen kellene).

MISSION 9 Az Aiur elleni invázió

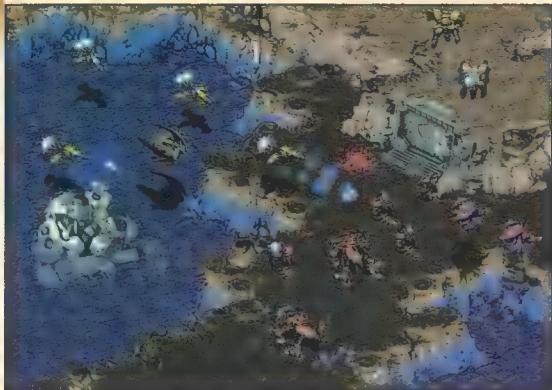
Minél előbb fejlesszünk ki egy Greater Spire-t, és gyártsunk egy tucat Mutalisk-et. Közben kapunk néhány támadást, de ha



toss támadásoknak (az ellenállócsapat egy tucat Hydralisk legyen). Csináljunk hat-hét Guardian-t, majd néhány Drone társaságában küldjük őket délre, ahol prima nyersanyaglelőhelyet találunk. Itt hozzuk létre a második bázisunkat. Ennek a bázisnak a védelmi rendszerét megspórolhatjuk, ha itt gyűjtjük a támadócsapatunkat. Ez a támadócsapat csak Guardian-okból és esetleg Mutalisk-ekből álljon (2. kép). Ha két tucat Guardian összegyűlik, elkezdhetjük velük szép lassan leirtani a Protoss-okat, először a déli, majd a keleti oldalon. Közben újabb célt kapunk: Kerrigant kell egyedül elvinnünk a térkép közepére. Mielőtt ezt megtennénk, azért a biztonság kedvéért az utolsó szál Protoss-ig tisztítsuk meg a pályát.

A Guardianok ellen jó taktika az épületek felemelése, mert csak földi célokat tudnak támadni. Általában ilyenkor jönnek a Scourge-hordák...





A Protoss egységek közül a Dragoonok és a Scoutok a leghatásosabbak, természetesen egy kis Arbiter segítséggel...

idejében gyártunk egy tucat Hydralisk-et, ezeket nem lesz gond visszaverni. A tucat Mutalisk-kel a térkép északi oldalán repülünk el keletre, és a közben felbukkanó Protoss épületeket pusztítjuk el. A térkép északi csücskében egy nyersanyag-lelőhelyet találunk, ahol azonnal induljunk meg a gyűjtögetés. A Mutalisk-ekkel ezután az új bázistól repülünk egy kicsit délre, ahol újabb lelőhelyet, és újabb legyilkolandó Protoss-okat találunk. Itt építjük a harmadik bázist. Ezután már nincs más dolgunk, mint hogy nagyüzemben gyártunk ■ támadóereget. Két tucat Guardian és két-három tucat Mutalisk már elég ahhoz, hogy szépen lassan, lépésről lépésre leirtsuk a pályán levő három Protoss tőrszet (A. kép). Először mindig az Arbiter-eket és a Templar-okat lövjük. Ha minden Protoss ki-múlt, egy Drone-t vigyünk a kristályhoz, vörjük meg, amíg leartatja, majd vigyük vissza a bázisra.

MISSION 10

A kör bezárul

Építünk minél előbb egy Hydralisk Dent, majd két tucat Hydralisk-et, hogy védjék a bázist, majd két-három tucat Mutalisk-et. Miközben a gyártás folyik, fejlesszünk, de csak a Spire-ben. A Mutalisk-ekkel tisztítsuk meg ■ pálya alsó harmadát a Protoss-októl (először a repülőket és a Dragoonokat lövjük), és csak ott álljunk meg, ahol vízzel találkozunk. Ha a terep tiszta, minden gáztelep-nél indítsuk be a gáztermelést. Ezután gyártunk két tucat Mutalisk-et és két tucat Guardian-t, miközben maximumra fejlesztjük repülő lényeink képességeit. Ezzel a csapattal lassan haladjunk előre, először mindig a Templar-okat, az Archonokat, és az Arbitereket lövjük, majd a Scoutokat és a Dragoonokat öljük meg. Így módon viszonylag kis veszteségekkel megússzuk az akciót. A végén egy Drone-nal vigyük a kristályt a térkép közepére a templom romjaihoz.

Protoss

küldetések

MISSION 1

Első csapás

Kezdőcsapatunkkal ballagjunk oda a bázishoz, majd a bejárathoz építsünk védelmi tornyokat. Ezután gyártunk a már meglevők mellé még nyolc-tíz Dragoont és pucoljuk le a Zergeket a pályáról.

MISSION 2

Lángokban

Az alatt a tizenöt perc alatt, amíg Fenix megérkezik, gyártunk minél előbb még négy Dragoont, és akkor nem lesz gond a Zergék visszaverésével. Ezután gyártunk még jó tizenötöt-húsz Dragoont. Ha Fenix megjött, gyártunk a Reaver-ekbe ötöt Scarobot, majd velük délre, az addig termelt Dragoonjainkkal pedig keletre nyomulunk, ■ így egyszerre fogjuk megtámadni a Zerg bázist. Nyomjunk le mindenkit, majd újra gyártunk tele a Reaver-eket, és öljük meg a délen fészkelő Cerebrate-ot.

MISSION 3

Egy magasabb terület

A szokásos gyűjtögetés és védelem-képzés (sok Photon Cannon) után gyártunk egy tucat Dragoont, mely a hazát védje és egy tucat Scoutot, akik repüljenek el a délyugati sarokba, és az ottani terepet Zerg-tenitsek. Itt létesítsük második bázisunkat.



Cheat-ek

Motorhead

A kódokat a játékos nevének és a csapatának kiválasztásakor adhatjuk meg.

Név = Lemmy Csapat = Ace

"Pakol" mód: az ég vörös lesz, vadul villámlik és mennydörög (csak ■ 3Dfx-es verzióban működik)

Név = Ramlosa Csapat = H2O

Vízalatti mód: az objektumok hullámvonalai kezdnek, az autók pedig lelassul és nehezen kanyarodik, mintha víz alatt vezetnénk.

Név = Supercars Csapat = Gram

Super Cars mód: Az amigán Super Cars játékhoz hasonló felülférfeti kamerát kapunk.

Név = Ignition Csapat = UPS

Ignition mód: Az Ignition játékhoz hasonlóan hátul/felülférfeti kamerát kapunk.

Név = tribute to tron

Minden objektum ■ Tron c. filmhez hasonlóan

fog villogni és vibrálni (csak Glide verzió)

Név = Buzz Aldrin Csapat = NASA

Holdjáró mód: A gravitáció a töredékére csökken.

Név = R Pettersson Csapat = SWE

Minden pályát és autót megkapunk.

Archimedeon Dynasty

Játék közben a [F1] + számbillentyűk lenyomásával csatlakozunk.

[F1] + [1] - megnyerjük az aktuális küldetést

[F1] + [2] - sérthetlenség

[F1] + [3] - végtelen mennyiségű torpedó

[F1] + [4] - végtelen löszert kapunk a normál ágyúhoz

Bulls of Steel

A [F1] (Print Screen) megnyomása után vihetjük be a játékot megkönnyítő kódokat:

Bucket

Freakshow

Popcorn

- újratölti a kickback-et

- Extra ball lit feliratot kapunk

- Super pops lit feliratot kapunk

A következő kódok az extra feladatokat oldják meg helyettünk:

t-minus 1 - Target Practice

t-minus 2 - Big Hunt

t-minus 3 - Guard Duty

t-minus 4 - Xenophobia

t-minus 5 - Meteor Storm

t-minus 6 - Rescue

t-minus 7 - Showdown

t-minus 8 - Final Assault

Imperialism

Ctrl + kattintsunk a glóbuszra, majd gépeljük be: PIPEN. Jutalmunk az összes nyersanyag lesz.



kat, majd egy második tucat Scoutot is gyártunk. Ezekkel már leírhatjuk a térkép közepe táján található piros Zerg bázist. Miután ezek megpusztultak, vegyük utunkat az északkeleti Zerg-telep felé, s ezt Dragoon-Scout párossal a földdel tegyük egyenlővé.

Vadászat Tassadarra

Kezdőcsapatunkkal sétáljunk az északkeleti sarkokba, és útközben lőjük le a felbukkanó Zergeket, majd utána mindig pihenjünk, hogy a pajzsunk regenerálódjon. Odafent találkozzunk Tassadarral, majd létesítsünk bázist sok Cannonnal (5. kép). Ezután termeljük egy tucat Dragoont (ez legyen az első csapat), Raynor és Tassadar mellé négy Scoutot, négy Dragoont és

két Templart (ez legyen a másik). Az első csapattal induljunk vissza a kiindulási helyhez, míg a másoddikkal szorosan kövessük őket. Ha nagyobb csapatot látunk, azonnal álljunk meg, és egy Templart előreküldve Psionic Stormmal irtsuk ki. A Zerg Queenekre nagyon vigyázzunk, és lehetőleg azelőtt lőjük le, mielőtt bármit is alkotnának. Így szépen lassan vándorozunk a kezdőhelyszínre.

Kenyértörés

Minél előbb gyártunk egy tucat Dragoont, csak így érezhetjük biztonságban magunkat. Ezután építsünk és fejlesszünk mindent, amit lehet, majd gyártunk egy tucat Scoutot, nyolc Archont és tíz Shuttle-t. Az Archonokat és a tucat Dragoont pakoljuk be a Shuttle-okba, majd a Scoutok társaságában küldjük el őket délre (közben termeljük újabb Dragoonokat a bázis védelmére). Lent pakoljuk ki a Shuttle-okat, majd irtsuk ki a Zergnek lenti táborát. Itt is kezdjük meg a termelést (6. kép), pótoljuk a veszteségeket, és pakoljuk vissza a Shuttle-okba a támadóegységeinket. Repüljünk el a következő szigetre, és ott jöttünk el ugyanezt. Így módon lassan megtisztíthatjuk a pályát (az embereket is öljük meg), és ha tiszta a terep, Tassadart és két Zealotot odaküldhetjük a teleporthoz.

A sötétségbe kúrtva

Egy másképlős küldetés, melyben gondot csak a ránk támadó fertőzött Terran-ok okozhatnak, de ezeket Tassadar le tudja szedni egy-egy Psionic Stormmal. Amúgy, ha vigyázunk embereinkre (pihenünk velük, hogy a pajzsuk visszagyógyuljon) és mindig csatlakoztatjuk hozzáink az erősítést, lazán végigsétálhatunk a pályán. A pálya végére két Psionic Stormot tartogassunk, mert elég sok Zerglinget kell majd elintézni.

Szülelőföld

Talán a legnehezebb küldetés. Miután a kezdőcsapatunkkal gyorsan elszaladtunk a bázisig, és ott visszavertük az ellenség rohamát, kezdjük el a fejlesztést. Mivel már az elejétől fogva kapjuk a kemény támadásokat, azonnal termeljük egy csomó Dragoont, Scoutot és Archont, és a bázis bejáratát is erősítsük meg újabb Cannonokkal (7. kép). Ezután termeljük még Dragoonokat, és a térkép északi felének közepére küldjük őket, pár Probe társaságában. Egy őrizetlenül hagyott erőforrás-telepre lelünk, ahol gyorsan kezdjük meg a gyűjtögetést, majd itt is építsünk védelmi tornyokat. Ezután gyártunk hat-hét Observert, a küldjük el őket a bázisunk köré félkör alakzatban, hogy idejében észre-





vegyük a felénk igyekvő ellenségeket. Lassan gyarapítsuk egységeink számát, miközben állandóan verjük vissza a támadásokat (először a Templárokat és az Arbitereket lövjük, a Reaverket pedig Scoutokkal intézzük el). Ha öt-hat tucat egység összegyűlt (ez órákba fog telni), indulhatunk délre, ahol a teljes déli oldal megtisztítása után miénk a babér. A támadócsapatban én Scoutok, a Dragoonok és az Archonok 3:3:1 arányú keverékét találtam nyerőnek (8. kép).

MISSION Tassadar tárgyalása

Amint lehet, gyártunk két tucat Dragoon-t a bázis védelmére. Ezután építgessünk, fejlesztgessünk, majd hat-hét Obseverrel fedjük le a bázisunk távolabbi környékét. Négy Dragoon és pár Probe három Shuttle-lal szállítsunk a képen látható helyszínre (9. kép), és ott két Dragoon megölése után létesítsünk egy második bázist. Gyarapodjunk, verjük vissza az időszaki támadásokat, és amikor már négy-öt tucat egység a rendelkezésünkre áll (sok Dragoon, néhány Templar és Archon, valamint pár Scout), sörpörjük le az északi lila ellenfeleket. Ezután felfelé kerüljük meg a vizet, majd a lenti pirosakat támadjuk meg, ahol egy falal elkerített rész mögött lehetjük szét a Stasis Cellt.

Árnyvadászok

A bal alsó sarokból kezdjük, és minél előbb létesítsünk bázist. A lehető leghamarabb vegyük körül törnyokkal, és gyártunk egy tucat Dragoon. Ezután hat-hét Obseverrel fedjük le a bázisunk környé-

két. Mindeközben Zeratulnal lopakodjunk be a Zergekhez és minél több Zerg épületet romboljunk. Vigyázzunk Zeratul! Amint Overlordba, vagy Spore Colony-ba ütközünk, forduljunk meg! Ha a bázisunk védelme nagyjából kész, gyarapítsuk erőnket, miközben állandóan figyeljük az Obsevereket, honnan érkezik támadás. A támadó csapatból először mindig a Defilereket öljük le! Kimerülő készleteinket a térkép jobb alsó negyedéből pótolhatjuk. Ha elég defenzívek vagyunk, komolyabb veszteség nélkül elérhetjük a 200-as egységsszámot (ezek között legyen lega-

lább két tucat Scout, három-négy tucat Dragoon és hét-nyolc Archon). Ezzel a seggel már legyolulhatjuk a terepet, és minden Zergre kiirthatunk, kivéve a Cerebrate-eket. A Cerebrate-eket személyesen Zeratulnak kell elintéznie.

A végső roham

A két bázist minél előbb védjük le nagyon jól, majd a lehető leggyorsabban gyártunk Obsevereket. Néhány Obser-



vert küldünk is el a térkép szélén haladva a Terran bázishoz, ahol folytatassuk a védelem kiépítését (tankokkal és rakétatornyokkal (10. kép)). Az embereknel nagyon sok támadást fogunk kapni, de az Obsevereknek köszönhetően erre idejében felkészülhetünk. Valószínű, hogy a Zergek Defilereknek köszönhetően még így is újra kell építenünk a védelmünket. Szerencsére a Defilerek nem nagyon termeli újra az ellenség – ha azt a néhányat leöljük, omelyikkel kezd, már nem kell törődnünk velük. Ha készleteink kimerülően vannak, a Protoss bázistól kicsit északra és a Terrantól

Cheat-ek

Battlepire

Generáljunk új karakterosztályt (class)! Szabadon válasszát, hogyan terveztek meg, a lényeg, hogy sok potiónt adjunk neki (darábja 60 pontba kerül). Mentjük el a művünket, majd válasszunk Cancelt, és a menüben válasszuk ki a friss alkotásunkat. Ha most az Equipment menüben visszavesszük emberünktől a sok potiónt, darabjátért 600 pontot ad a program!

Ecstasy

Játék közben alkalmazhatjuk az életünket megkönnyítő kódokat:

FUSHPI - isten mód
GUIN5 - minden fegyvert megkapunk
TUNNEL - falondtárrás

Joint Strike Fighter

A pilóta kiválasztásokor nyomjuk le egymás után a bal Ctrl, kurzor jobbra, Ctrl, Enter billentyűt, így alkalmunk nyílik az géppel repülni.

Repülés közben a következő családokkal élhetünk:

- + → + → - turbó sebesség
- + → + → - azonnal meggyerjük az aktuális küldetést
- + → + → - célkövetéket lesznek a fegyvereink lövedékei
- + másik → + → - képlepos

Little Big Adventure 2

A Shift-et lenyomva tartva írjuk be: TWINSEN'S BACK. Minden a játékban csak létező

tárgyból, képességből és tulajdonságból végtelen mennyiségű fog a rendelkezésünkre állni.

Robot 2

A robotpilótát a → + → billentyűzetkombinációval tudjuk aktiválni. Nem biztos, hogy megnyeri helyettünk az összes „dogfight”-ot, de el lehet lenni több trükkök.

Screamer Rally

A főmenüben aktiválhatjuk a csaló kódokat: TRAMO - megnyitja előttünk az összes pályát CARBO - választhatjuk az összes autót

Theme Park

Ha a játékot „Horzo” néven kezdjük, a C billentyűvel bármikor 50 000 dollárhoz juthatunk.

kicsit délre találunk újabb nyersanyagokat, a térkép délnyugati sarka pedig tele van ásvánnyal. Ezeket a helyeken termeljük, és növeljük az egységeink számát. Ha már van bombánk, ne habozunk használni! Az Observerekkel igyekezzünk kifigyelni, hogy a Zergék hol gyűjtik össze a támadócsapataikat, és oda nyomjuk a bombát. Ha minden támadást sikeresen visszaverünk, és gyorsodunk, egy idő után elérjük, hogy a Zergék átmennek védekezésbe. Ezután könnyen elérhetjük a 200-as létszámot. Ek-

szaz lesebzódik 5000-ről 2500-ra. Ezután a Battlecruiserek, – nem törődve az őket ért támadásokkal – lőjék szét az Overmind maradékát.

V É G S Z Ó

Véget ért hát a nagy eposz, az Overmind meghalt, de az epilógus szövege sejteti, hogy lesz folytatás. Amíg viszont a Starcraft 2 megérkezik, az egymás elleni



kor támadunk, majd termeljük újra az egységeinket, megint támadunk, és így egy idő után eljutunk az Overmind-hoz. Gyártunk két Arbitert, egy Vesselt és tíz Battlecruisert. A Vessellel nyomunk rá egy-egy Defensive Matrixot a két Arbiterre, majd küldjük el őket a Battlecruiserekkel a lila Zergék bázisára, ahol az Overmind található. Az Arbitereket a Matrixoknak köszönhetően csak az Overmind közelében lövik le, és így a Battlecruiserek egészen addig láthatatlanok lesznek (a Detektorokat kerüljük). A tíz Battlecruiser adjon egy-egy Yamato Gunt az Overmind-nak, mire

játékot fogja nyúzni minden crafter. Éppen ezért úgy gondoltuk, hogy nem lenne szontalan, ha a következő oldalakon a multiplayer-játékokról adnánk hasznos tippeket és trükköket. Még néhány érdekesség: a www.station17.com-on szavazást írtak ki arról, hogy kinek melyik a kedvenc faja. A szavazás jelenlegi állása a következő: az olvasók 36.85%-a voksolt a Terran-ok mellett, alig valamivel többet kapott a Protoss (37.19%), az aranyos kis Zergék pedig csak 25.96%-ot kaptak... Vajon miért...?

Stöki

Multiplayer mókák

Talán már felfedezték, hogy a megszokott multiplayer-pályákon kívül a játék SCENARIO könyvtárába néhány mókásabb pályát (szám szerint tízet) is elhelyeztek. Ezek közül válogattuk ki a kedvenceinket (zárójelben a játékosok maximális száma):

- **Pro Bowl (2):** Két csapat Protoss játszik egy barátságos rögbimeccset. A labda egy kristály, melyet egy munkásunkkal kell az ellenfél kapujába bevinni. Piszkos módszerek (például Arbiterral be-teleportálás) megengedettek...
- **Wakka-Wakka (2):** Pacman-játék. Egyik játékos egy Probet irányít, akinek a pályán levő összes zászlót be kell fálnia, a másik pedig négy Infested Terran-t, akik őt kergetik.
- **Defenders of the Galaxy (3):** A saját bázisunkat kell megvédeni néhány Protoss-szal, melyet a gép folyamatosan támad felülről. Aki ezek alapján az Invaders-re asszociál, az jó helyen kapizsgál...
- **King of the Hill (4):** Félórás játék, a célunk az, hogy a 30 perc leteltével a mi egységeinkből legyen a legtöbb a térkép közepén levő magaslaton.
- **Old Faithful (4):** A játéban nyolcpercenként minden alsó szinten levegység megsemmisül. Az nyer, aki először gyűjt 5000 óvszynt.
- **Zergling Round-Up (4):** Három Firebat-tel kell a térkép közepén mindig újragerendálódó Zergling-ekből 25-öt beterelni a saját karámbunkba, lehetőleg a többiek előtt. Igazi cowboy-móka.
- **Zoo Keeper (4):** A lehető legtöbb ártatlan állatot le kell mészárolnunk, miközben ellenfeleink és az állatvédők akadályoznak ebben.
- **Race of Death (5):** Egy versenypályán kell köröznünk egy Culture-rel, miközben oldalról állandóan lönek (természetesen visszalöhetünk). Sűrűlt kocsinak a depóban (két SCV) feljavíthatjuk. Aki először gyűjt össze 500 pontot, az nyer (pontokat megtett körökért és gyilkolásért kapunk).

C h e a t - e k

Shadows of the Empire

Ha a játékos nevének „R Testers ROCK”-ot adunk meg, bármelyik pályát választhatjuk, a „Credits” névvel pedig azonnal az endsequence-t kapjuk.

Rayman

Játék közben bármikor alkalmazhatjuk a kódokat:

TRJB- 99 életet kapunk
2X2RMFMF - „Golden Fire Power”-t kapunk
0BFEH - ugrás a következő szintre

Ultimate Soccer Manager 2

Adjunk az edzőnek fizetésként 999 999 999 fantot, majd azonnal kössünk vele új szerződést. Ennek eredményeképpen kb. 13 millióval hízik a

bankszámlánk, majd ha még egyszer új szerződést kötünk vele, újabb húszmilliót kapunk.

Warcraft 2

Nyomjunk Enter-t, gépeljük be valamelyik kódot, amely egy újabb Enter lenyomására fogja kifejteni áldásos hatását (multiplayer-játékban az összes játékosra érvényesülnek a csálások).
UNITE THE CLANS - a küldetösszorozat megnyerésekor jelentkező animációt kapjuk meg.
YOU PITIFUL WORM - ugyanez a másik oldalról - a vesztés animációja...

GLITTERING PRIZES - aranyat, fát, és olajat kapunk
HATCHET, AXE AND SAW - gyorsabban fognak peonjaink fát vágni

MAKE IT SO - a fejlesztések és építkezések üteme gyorsul fel

NEVER A WINNER - lehetetlenné teszi a győzelmet

ON SCREEN - megmutatja a teljes térképet
DECK ME OUT - az összes egység átváltozik az egygel fejlettebb verziójává

Destruction Derby 2

A címkepernyőn írjuk be: „MACSRPOO”, így az összes pályát kiválthatjuk.

Worms United

Gépeljük be játék közben: BAABAA. Jutalmunk egy banán-bomba, egy minigun, és egy bárány. Néhány érdekesebb szintköz: ALIEN, BEACH, FOREST, JUNK, TROPICS, ALPS, CANDY, GRAVEYARD, MARS, WARZONE, ARCTIC, DESERT, HADES, MONEY

Multiplayer tippek

A nagy elődhöz, Warcraft-hoz hasonlóan a Starcraft is többjátékos üzemmódban a legélvezetesebb. Következzen most egy kis útmutató harmadik típusú találkozások esetére.

TERRAN TIPPEK

Általános tippek

Először is, a lehető legkisebbre húzzuk (röptessük) össze a bázisunkat, és akkor kevés épülettel is jól meg tudjuk védeni. A védelmet bunkerek és rakétatornyok képezik, melyek közé Goliath-eket és tankokat rakjunk „Hold Position”-nel, illetve „Siege Mode”-dal. A játék elején használjunk Marine osztagokat, két-három Marine mindig járőrözzön a bázis körül, hogy jelezzék a támadást. A bunkerekbe 3 Marine-t és 1 Firebat-et küldjünk, és gyártsunk pluszba két-három SCV-t, melyekkel minden lélegztvételi szabaddidőnkben a sérült épületeket, egységeket javítsuk. Ha keskenyebb folyosót vagy hidat kell megvédenünk, bátran röptessünk oda egy Barracks-ot (mindig több Barracks-ot építsünk), és zárjuk le a bejáratot. A Barracks-nak sok HP-je van, így a támadásokat visszatartja, mi pedig belülről vígan javíthatjuk. Támadó seregünkben mindenképpen legyen néhány Ghost, mert Lockdown képességükkel iszonyatos veszteségeket képesek okozni az ellenfélnek (arról nem is beszélve, hogy egy-két előzetes bombatámadással nagyon meg lehet gyengíteni az ellent).

Tippek Terran ellen

Terran ellen a következő móka általában beválik: építsünk egy Comsat Station-t, majd egy-két Marine-t és 6-10 Siege Tank-ot. Ezt a csapatot küldjük az ellenfél bázisához, ahol valószínűleg szintén tankok fognak várni bennünket. A Marine-okat feloldozva tapasztaljuk ki, hogy az ellenfél meddig tud előlenni, és a tankjainkat mozgassuk az ellenfél látóvörnyének határához. Ezután a Comsattal nézzünk be az ellenfél védelmi vonalához. Az eredmény az lesz, hogy a tankjaink tüzet nyitnak, míg az ellenféllel tanácsotalanul állodgál...

Tippek Zerg ellen

A Zergek általában Hydralisk-ekkel és Mutalisk-ekkel támadnak. A Marine-ok és a Firebat-ek ezek ellen nagyon is megfelelnek, mivel a Hydralisk-ek és a Mutalisk-ek csak a fele sebességgel járnak a katonákon, azok ellenben teljeset. Tiszta Mutalisk-roham ellen a Marine-ok mellé Wraith-eket is küldjünk. Ha pedig kifejlesztjük a Science Vessel-t, mi leszünk a nyerők, mert a Vessel Irradiate képességével nagyon hamar elintézi a Zergeket. Róadásul hármat tud kilőni egymás után....

Tippek Protoss ellen

Protossok ellen a kezdetektől fogva állandó offenzívát kell intézni, és nem szabad sok ideig magukra hagyni őket. Időszakos támadásokkal mindig meg kell gyengíteni, és először a Probe-okat és az Assimilator-t kell kilőni, hogy visszavessük a fejlődésben. A Zealotok ellen a Vulture-ák Spider Mine-jei primán beválnak, minden más Protoss-egység (és épület) ellen pedig a Vessel EMP Shockwave képességét tudom ajánlani, mely a pajzsoknak szerez káros percek.

ÁLTALÁNOS TIPPEK

A játék elején mindenekelőtt azzal tördeljünk, hogy minél előbb beinduljon a termelés. Ehhez gyártsunk munkásokat, és 4-5-öt állítsunk gáztermelésre, 8-10-et pedig ásványgyűjtésre. Ezzel párhuzamosan természetesen növelni kell a férőhelyek számát is Supply Depotokkal, Pylonokkal, illetve Overlordokkal. Ha a gyűjtőket beindul, azonnal gyártsunk védelmi célokra egy-két tucatot az alapegységből – Marine-ból, Zerglingből, Zealotból (az sem baj, ha még nincs gáztermelésünk). Multiplayer játékokban igen gyakoriak a korai támadások.

Ezután minél előbb építsük ki a bázis védelmét. Terranoknál érdemes bunkereket és rakétatornyokat használni, a Protossoknál és a Zergeknél inkább további harci egységeket gyártsunk a védelmi épületek helyett. Mindenekelőtt a munkásainkat védjük, mert a támadások nagy része azok-

ra fog irányulni. Ezzel egy időben derítsük fel bázisunk környékét, és szerezzünk információt arról is, hogy merre található az ellenség. Ha elszánjuk magunkat egy korai támadásra, akkor az ellenfél munkásait irtuk, mert az ilyet visszaveti őt a termelésben. A felderítés eredményeképpen azt is látni fogjuk, hogy hol vannak újabb erőforrások. Igyekezzünk, hogy ezeket mi aknázzuk ki először.



ZERG TIPPEK

Általános tippek

A Zergék ereje a gyorsaságukban rejlik. Bárki ellen is játszunk, mindig támadjunk már a kezdetektől fogva. Hamar termeljünk Zerglingeket (ha már lehet, Hydralisk-eket is), és rohanjuk le az ellent. Az elején ne is építsünk védelmi épületeket, inkább egy második fészket. A felderítők Zerglingek és Overlordok legyenek (ez utóbbit sebességét a lehető leggyorsabban fejlesszük fel). Gyorsan fejlesszük ki a Mutalisk-eket is, és gyártunk egy nagyobb csapatot belőlük. Ezzel folytassuk a támadásokat, s ez időt fog adni nekünk a további fejlődésre.

Amint lehet, gyártunk Guardianokat, meghozza legelőször a sebzett Mutalisk-ekből (maximális eléréssel fog kifejleszteni). A Guardianok mellé feltétlenül adjunk támogatást a repülő egységek ellen (Mutalisk-ek megteszik). Mindig tartunk tartalékban 8-10 Scourge-ot is, mert nagyobb légitámadás esetén nagy segítségünkre lehetnek (különösen a szállítórepülő ellen).

Ha sikerül odáig eljutnunk, hogy Queenjeink és Defilereink vannak, esélyeink igen csak megnövekednek. A Defilereknél a Dark Swarm képesség nagyon erős (egy felhőt generál, melyben egységeink védve vannak), de a Plague az igazi fegyver! Képzeljük el, hogy egy Plague-gel lesebezünk az ellenség csapatot 2-3 életerőpontra, majd néhány Mutalisk-kel – akik ugyebár egy lövéssel három célpontot sebeznek – kiirtjuk őket!

A Defiler-ek Consume képességét alkalmazzuk néhány feláldozható Zerglingen (ez feltölti a Defiler energiáját), s újra tudunk Plague-et használni! A Defiler tehát nagyon erős egység, vigyázzunk rá, és ássuk be, hogyha nem használjuk. A Queennek is nagyszerűen használhatjuk mindhárom képességét. A Parasite-tal remek radarjaink lesznek (ne feledjük, hogy a pályán máshol állatokra is lehetjük), az Ensnares akkor jöhet jól, ha valahonnan láthatatlan támadást kapunk (lőjünk oda,

ahonnan a támadás jön, és a láthatatlan egység feltűnik), a Spawn Broodlings-szal pedig tovább gyarapíthatjuk az egységeink számát, akár egy sebzett Zergling-ünkön, vagy egy állatban használva.

Ha támadunk, mindig küldjünk Overlordot a csapattal, hogy a láthatatlan egységeknek se legyen esélyük. Az első támadásaink után a bázisunk köré építsünk néhány Spore Colony-t, majd Sunken Colony-kat is.

Tippek Terran ellen

Terran katonák ellen a Plague a leghasznosabb fegyver. Addig azonban el kell jutni, és ez csak úgy lehetséges, ha sokat támadunk az elején. Ha már bunkereik vannak a Terran-oknak, vonuljunk vissza, és inkább a védelemre koncentráljunk. A bunkereket és a tornyokat legjobban a Guardianokkal lehet kicszelelni – sebződés nélkül, messziről le tudják lőni őket. Mindig figyeljük, hogy mi történik a pályán, és ha azt látjuk, hogy az ellenfél felemeli egy épületét, azonnal támadjuk meg Scourge-okkal.

Tippek Zerg ellen

Zerg elleni küzdelemben nincs igazán jó taktika, ott bármi megtörténhet. Talán az a legesszerűbb, ha megvárjuk az első támadást, mert amíg odaér az ellenség a bázisunkhoz, addig is tudunk termelni magunknak még egységeket, és könnyedén lenyomhatjuk a rohamot. Ezután pedig több egységünk lesz, mint a másik Zerg csapatnak, és mi támadunk. A Plague itt is nagyon erős fegyver (pláne Hydralisk-hordák ellen)!

Tippek Protoss ellen

Protoss elleni játékra fokozottan érvényes az, hogy már a kezdetektől fogva támadjunk. Zerglingekkel irtsuk a Probe-akat, mert Protoss ellen csak úgy nyerhetünk, ha állandóan visszavetjük a termelésben. A Zealotok ellen Hydralisk-ek és Zerglingek 1:3 arányú keverékét ajánlom, a későbbiekben pedig Guardianok és Mutalisk-ek lesznek a nyerek, valamint rengeteg Plague...

PROTOSS TIPPEK

Általános tippek

Az a legfontosabb, hogy állandóan termeljünk Zealot-akat. Ez az egység a legjobb a teljesítmény/ár viszonyt nézve. 3-4 Gateway-ünk is legyen, és ezek Zealotokat ontsanak. Korán támadjunk, és irtsuk az ellenfél munkáit. Közben minél előbb termeljünk pár Observer-t és fedjük le a pályát velük, hogy mindenről tudjunk (támadó csapatainkkal is mindig küldjünk egyet). Ezután védjük le a bázisunkat Cannonokkal és Shield Battery mellé telepített Dragoonokkal.

Minél előbb keressünk meg egy erőforrás-telepet, és létesítsünk újabb bázist. Ezután fejlesztgessünk, és építsünk támadókat. A Protossoknál majd minden egység primán használható, én a Carrieret, a Scoutokat, a Templarokat és a Zealotokat ajánlom. A Carrieret egy másikra rakhatjuk, és ezzel megvésszethetjük az ellenfelet (azt fogja hinni, hogy csak egy-két Carriert lát, holott egymás alatt akár egy tucat is elfér). A Scoutokkal a légi egységek ellen nyomulunk, míg a Zealotokkal a földiek ellen, a Templar pedig Psionic Stormmal segítse őket.

„Terran – Protoss két jóbarát, együtt ők Zergék halálát!”

– idézet Terran propaganda-anyagból

Tippek Terran ellen

Terranok ellen a Psionic Storm a legjobb fegyver, éppen ezért sok Templar gyártunk a Zealotok mellé. A keményebb tank-csapatok felét egy Arbitrerral rakjuk Stasis-ba, és így két részletben könnyebben lenyomhatjuk őket. Hasznos lehet még, ha az Arbitrert Recall-ozzuk a Zealotjainkat a Terran bázis közepére (ehhez természetesen sok Hallucination-Arbitrert kell az igazi mellé). Jó trükk az is, ha Hallucination-ös Carrieret és igazi Scoutokat küldünk a védelem ellen, ugyanis majdnem biztos, hogy a Carriereket fogja lőni először az ellenfél.

Tippek Zerg ellen

Zergék ellen sok Scout kell a légi egységek ellen, a korai Zergling-támadásokat pedig Shield Battery mellé állított Zealotokkal tudjuk a legjobban kivédeni. A Zergék sok apró egységgel dolgoznak, ezeket leginkább könnyebben néhány jól felfejlesztett Reaver tudja igazán jól elintézni őket.

Tippek Protoss ellen

Ha két Protoss játszik egymás ellen, ott a fenti taktikák bármelyikét lehet alkalmazni, de igazán jó receptet nem lehet adni. Mindennek megvan az ellenszere (Carrier, Arbitrert és Scout ellen Scout, Zealot és Reaver ellen Carrier, egyébként sok Templar-képesség), és próbáljunk mi lenni a gyorsabbak.

Stöki





CeBIT '98

Folytatódik a beszámoló

Az elmúlt számban adott ígéretemhez híven most folytatjuk a CeBIT-beszámolót a kimaradt két témával: a különféle perifériákkal és a PDA-kkal.

PDA

MINI-GEPEK EGYRE NAGYOBB TELJESÍTMÉNNYEL ÉS TUDASSAL

A Personal Digital Assistant, vagy más néven palmtop gépek kategóriáját két cég alapozta meg: az Apple a Newton-nal, és a 3Com a PalmPilot-tal. Az utóbbi nagyon sikeres lett többek között a Palm OS operációs rendszerének köszönhetően, és ezzel felkeltette a Microsoft érdeklődését is, mely összeállította saját Windows CE operációs rendszerére alapozott Palm PC koncepcióját. A Microsoft Palm PC-je egy mellény-zseb méretű berendezés, melynek feladata, hogy segítségével gyorsan el tudjuk érni a különféle információkat. Craig Mundie, a Microsoft e termékcsaládjával foglalkozó divíziójának alelnöke szerint a Palm PC-knek a normál organizer funkcióin felül attachmentekkel ellátott e-mail-eket is képes

nek kell lenni fogadni. Hangfelvételek készítése és meghallgatása sem lehet probléma számára, valamint a Webhez való kapcsolódást is meg kell tudják oldani. A Palm PC-k lehetővé teszik a felhasználóknak, hogy fontos adatait magával vigye, mint pl. naptárát, partnereit, telefon-regisztrát, internetes és intranetes információkat egyaránt. A Palm PC összekapcsolható egy normál PC-vel, azzal adatokat tud cserélni, frissíteni tudja az információkat mindkét felől. Fontos elvárás, hogy többféle bemeneti és kimeneti lehetőséggel rendelkezzen az egység. A felhasználó bevihet adatokat hang útján, egy kis billentyűzetten, vagy képernyőre történő írással. A Palm PC koncepció, úgy tűnik, nyitott fülekre talált a gyártók között, többen hoztak ki ilyen terméket, pl. Casio, LG Electronics, Palmac, Philips, Samsung. Az egyik első gyártó, aki kihazott Palm PC terméket a Philips volt, a Nino 300-zal. A Philips másik Windows CE alapú gépe, a Velo 1 is komoly sikereket ért



A Sony ICD-70PC típusú digitális diktafonja. 4 Mb memóriájában 24 percnyi felvételt tárol, ezen felül PC-s csatlakozással és kezelőszoftverrel rendelkezik.



A Compaq 300 palmtop szó szerint jelentéséhez híven elférnek az ember tenyerén.

el, és a Ninoval ezen pozíciójukat kívánják megerősíteni. A Nino 300-ba egy 320x240 felbontású, 16 szírkérvényes backlight képernyő került. A processzor egy MIPS-alapú, 32-bites 75 MHz-en ketegő RISC proci, melyet minimum 4 MB memória kísér. A Nino méretei 3.41"x 5.25", míg súlya 200 gramm. A Nino 300 operációs rendszere a Windows CE 2.0, és alapon adják hozzá a Pocket Outlook, NotePad, Voice Recorder, Calculator, Inbox, Voice Command, Solitaire és 19 alkalmazásokat. A Nino kezelése elég egyszerű: az adatbevitel a nyomás-érzékeny képernyőn, vagy a mikrofonon keresztül történhet. Szöveget bevihetünk írásfelismerő segítségével, vagy egy képernyőn megjeleníthető billentyűzet, gombjaira nyomva.

Az egyelőre nagyobb kategóriába tartoznak a Windows CE aktuális, 2.0-s változatát használó gépek. A rendszer újdonságai közé tartozik a nagyobb felbontású színes

képernyő, és a biztosabb működés is. A Windows CE-s gépek kezdik kinőni gyereketegységeiket. Mára a software-gyártók is nekiláttak, hogy elkészítsék programjaik Windows CE-s változatát. Az alkalmazások választéka egyre bővül, de még távol van a legnagyobb konkurensüknek számító Psion gépekhez rendelkezésre álló programok nagy tömegétől. A Philips a Velo 1 12 megásra kibővített változatával és a Velo 500-szot jelent meg a Cebiten. Az 500-as alapon 16 Mbyte RAM-ot tartalmaz, és az elődjében használtnál gyorsabb, 75 MHz-es RISC processzort. A Casio is készítette egy Windows CE 2.0-ás gépet, a Cassiopeia új változatát, A20 G megjelöléssel. A pluszok: gyorsabb processzor (Hitachi SH-3, 80 MHz), nagyobb felbontás (640x240 pont), háttér-megvilágítás, kényelmesebb billentyűzet és adatbevitel a touchscreenen keresztül is. Új versenyzőnek számít a gépek piacán a Compaq a C-Serie-vel. A Compaq gép egy kicsit nagyobb versenytársainál, de ennek fejében egy szép élre képtel ad színes képernyőt kínál. A billentyűzet kivételében a Velohoz hasonló, a gombok lekerekítettek, és elég távol vannak egymástól, így elég kényelmes használatuk – a felső gomborsor alkalmazások indíthatóak el gyorsan. Természetesen stylus-szal tudunk minden mouse-műveletet helyettesíteni a nyomás-érzékeny képernyőn keresztül. A szokásos RS-232 és infra portok mellett beépített 33.6 Kbps soft modemet is adnak, és Flash RAM kártyákkal bővíthető a gép. Alapban egy 16M ROM és 8 MB RAM van a gépben, mely akár 32 megáig is bővíthető.

Kicsit kilóg az eddig bemutatott gépek sorából a Toshiba Libretto 100CT, de ide vesszük, mert méretben alig nagyobb a Windows CE-s gépekénél. A Libretto 100 CT egy teljes értékű notebook, melyben alapban 166 MHz-es MMX-es Pentium processzor, 32 Mbyte RAM (64 megáig bővíthető), 2.1 gigás winchester, SB-kompatibilis

A 3Com cég PalmIII palmtopja, bár méretei leginkább egy tamagotchihoz mérhetők, egy 486-os PC-vel kompatibilis.



hangrendszer és egy 7,1 inches színes képernyő dolgozik együtt. Bővíteni 2 darab Typ II vagy 1 darab Typ III PCMCIA kártyával lehet. A Libretto normál Windows 95 as operációs rendszer, így minden megszokott alkalmazás rendelkezésünkre áll.

Perifériák

EGYÉB ÉRDEKESSÉGEK

Sony ICD-70PC: a Sony standján számos digitális diktafont is bemutatott, melyek különböző kapacitású chipekben tárolják el a felvett hangokat. Ezek közül is kitűnt az ICD-70PC, melyen van PC-csatoló, és így a 4 Mb-os IC-chipjében eltárolt maximum 24 percnyi szöveget a hozzá adott software segítségével WAV formátumra tudjuk konvertálni, és át tudjuk vinni PC-re. A szoftver az adatátvitel megoldása mellett képes a hangfájlok rendezésére is.



A kicsi „Voice Balloon” 5x5 cm-ből 10 percnyi felvételt fér el, és 99 index-jel a fontosabb adatok megjelölésére.

A digitális adatformátumoknál maradván fontos kiemelni, hogy a digitális kamerák is áttörték. Az ismertebb gyártók, mint pl. Canon vagy Kodak mellett a nagy multimédiás cégek, mint a Philips és a Sony is kihoztak ilyen termékeket, többnyire egyből fotó-nyomatokat is ajánlva hozzájuk. A perifériák terén a másik nagy trend az USB térnyerése volt: a Philips pl. egy teljes USB-s termékpalettát hozott ki, melynek egyik alapleme az infrás USB transceiver, ez számos USB-s kontroller jeleit képes fogadni és USB-üzenetekké kódolni. Ezzel az egységgel együtt használható az egér, billentyűzet és jypad. Érdekesebb voltak még a sorozatból a surround hangfalak, a scanner, projektor és az USB modul fogadására felkészített Brilliance monitor.

A CEBIT nem igazán a szórakoztató elektronika vására, de azért kiállítottak a nagyobb joystick- és egyéb kontroller-gyártók cégek is. A Érdekes volt a Digital Edge F1 kormányja. Ez a kormány itthon nem annyira ismert, mint a Thrustmaster F1, pedig a külföldi szalagokban kiváló eredményeket ért el. Az F1 Sim kormány normál és a kompakt kivitelben kapható. Az eltérés a kettő között a pedálokban mutatkozik – a kompakt változat pedáljai játékszerűen

tűntek, de a nagyobb kormánynál nem volt ezzel gond. Az F1 Sim kormányoknak több nagyon jó tulajdonsága is van: az első, hogy minősége egy darab gameport kell működésükhöz, és a Plug&Play technológia révén pillanatok alatt beüzemelhetők. A másik dolog, ami nagyon tetszett minden-



A Digital Edge F1 Sim kormányja

kinek, hogy a robusztus mechanika miatt nem érezte az ember olyan „törékenységet”, mint a Thrustmaster kormányokat, és bátran merte forgatni. Az F1 Sim mindezeket a rágatásokat kibírta az egész kiállítás alatt, minden nap elegendő volt reggel bekonfigurálni, azzal tudott működni estig, és akkor is ugyanolyan precízen lehetett vele kormányozni.

Zárásul még egy dolgot szeretnék kiemelni, a Hitachi MPEGCAM-et. A kamera kezelése igen egyszerű, a kis színes LCD képernyőn minden fontosabb adatot megjelenít a felvételekkel kapcsolatban. Maximálisan 20 percnyi MPEG-1 formátumú film vehető fel rá hanggal együtt, a hozzáadott 260 megás kártyára. Ha megelégszünk az állóképekkel, ezekből 3000 darabot tudunk eltárolni háttértárrán JPS formátumban. Az adatátvitel PC-re egy ISA interface-kártya és soros kábel kapcsolat vagy a 260 megás PCMCIA Type III kártya segítségével történhet.

Az SGS PII klónok gyártását tervezi

Az SGS (Thompson) bejelentette, hogy Pentium II-esztálya processzorait fog készíteni, mely Slot 1 440FX, 440LX, 440BX-alapú alaplapokban is használható. Az induló dátum még kérdéses, de ha a többi intel-konferencia előtt sikerül nekik akkor jelentősen az AMD: Cynix és IDT ele vághatnak, akik erőteljesen ragaszkodnak a Socket 7 megoldáshoz, és abból próbálják meg a teljesítményt kicsikarni.

A Slot-os megoldást mindenki kezeli próbálja – az AMD lifajlétszere a Slot A-t, mely kompatibilis a Slot 1-el, de néhány ponton mégis eltér attól, a Cynix szintén egy Slot 1-ként is használható.

Aktuális újdonságok

MATROX MGA-G200

A Matroxot már szinte mindenki leírta a 3D grafikus kártyák kategóriájában, hiszen mind a Millennium, mind a Mystique számos fontos 3D funkciót nem támogatott. A háttérben azonban a Matrox egy teljesen új 2D/3D megoldást fejlesztett ki, a G200-at, mely sok tekintetben megelőzi jelenlegi versenytársait. A 2D grafika területén eddig is a legjobbak közé tartoztak a Matrox kártyák – kiváló RAMDAC-uk révén nagy felbontást is magas képmérettel tudtak megjeleníteni. A G200 végleges változatának sebességéről még nem készült teszt, de a n bétas chip is elég meggyőző eredményeket produkált konkurense-



ivel összehasonlítva. A Matrox nemrégiben jelentette be az első G200 alapú kártyáját, a Mystique G200-at, mely 8 és 16 megás

változatban lesz kapható – a 8 MB SDRAM-mal felszerelt Mystique G200 ára induláskor 170 dollár lesz. A kártya az ígéretnek alapján mind minőségben, mind teljesítményben új szintet jelent a 3D grafika terén: a 230 MHz-es RAMDAC a jó képméretű záloga, míg az AGP 2x lehetőségeit teljesen kihasználó renderelő a kiváló 3D teljesítményt garantálja.

AZ ALLIANCE BEJELENTETTE AZ ÚJ PALADIN AGP 3D GRAFIKUS GYORSÍTÓKAT

Az Alliance Semiconductors neve sokak számára ismeretlenül csenghet – legutóbb a Voodoo Rush kártyákon találkoztunk chip-jükkel, az AT25-tel. Most azonban egy vadonatúj 3D gyorsító chip-et készítettek a Paladin néven, mely 2D-, 3D- és videó-gyorsítást is végez, és kihasználja az AGP minden előnyét az 1x és 2x módok és a sideband addressing eljárás támogatásával. A Paladinban hardware-s setup engine, 260MHz-es RAMDAC dolgozik és számos

komplex 2D és videó-gyorsítási eljárást is kidolgoztak hozzá. A chip két változatban kerül piacra: a Paladin LT az AGP 1x módot ismeri, míg a Paladin EX az AGP 2x-t is. Memória terén nem válogat a chip – EDO, SDRAM és SGRAM is rakható mellé, melyből maximum 16 Mbyte-t tud kezelni. A Paladinban a 3D gyorsítás mellett egy 128-bites 2D engine dolgozik, mely minden, a grafikus felhasználói felületekkel kapcsolatos funkciót gyorsít, de remélhetőleg nem sok mindent örököl az AT25-ből, mert annak sebessége elég kiábrándító volt. A videó-funkciók terén elég sok hasznos apróságot építettek be a chipbe: egyszerre több ablakban képes videót lejátszani, egyszerűen kapcsolható hozzá DVD-dekód, TV tuner és más videóforrás, és a beépített flicker-filter, illetve overscan/underscan-támogatás révén egy olcsó külső videó enkóder kelt csak rákötni, hogy a monitor mellett PAL/NTSC TV-n is nézhessük képet.

S3 SAVAGE3D: EGY NAGY VISSZATÉRÉS?

Az S3-at a Matroxhoz hasonlóan szinte mindenki leírta a 3D gyorsítók közötti versenyben, hiszen a különféle Virge változatok 3D teljesítménye mosolyt keltő volt a

Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek

Intel Slot 2-debütálás

A BX chipset, a Celeron sorozat és a 350 illetve 400 MHz-es Pentium II processzorok bevezetése mellett az Intel először mutatta be hivatalosan a Slot 2 Deschutes processzor cartridge-et és a 330 tús CPU interface-t. A változások: az új cartridge valamivel szélesebb lesz, mint a Slot 1 Deschutes, de mintegy kétszer magasabb lesz nála, melynek oka, hogy az L2 cache takozva lesz.

A prezentáció bemutatott egy videóklipt, melyben a Microsoft két vezetője, Paul Maritz és Eric Engstrom beszéltek a növekvő processzor-teljesítmény előnyeiről és szükségességéről. Ezek után mutatták be a Microsoft jövőre debütáló, új multimedia felületét, a Chrome-t. A demóban egy 3D renderelt hal úszkált a desktopon az ikonok között.

A prezentáció az Intel megpróbálta bemutatni, hogy az üzleti felhasználók számára milyen fontos újításokat hoz majd az új processzor-generáció, de nem igazán találtak olyan alkalmazást, mellyel ezt ténylegesen érzékeltetni tudták volna. A demók többsége kiválóan futott volna sima Pentium processzorokon vagy 3D gyorsítóval kiegészített Pentium rendszerekben is. Az érdeklődők láthattak 3D animált grafikonokat,

egy viszonylag egyszerű, phong-árnyékolt autót textúrák nélkül szoftveresen renderelve, stb... Igazából úgy tűnik a processzorok fejlesztése kicsit a felhasználók és alkalmazások igényei elé zsaladt, mely alól szinte csak a játékok kivétel, ahol még mindig igaz, hogy egyre több és több géperő kell.

Intel Soft-DVD

Az imént említett problémák feloldásán dolgozik az Intel, és próbál új felhasználói területeket keresni üzleti területen a „plusz erő lekötésére”. Egyik ilyen kísérlete a Soft DVD. Eddig, ha valaki full-screen full-motion DVD-t szeretett volna látni, annak dedikált hardware dekóderkártyára volt szüksége. Az Intel most viszont egy szoftveres DVD dekódert kínál, melyet Pentium II-re optimalizáltak. Az eddigi szoftveres DVD megoldások problémája az volt, hogy nagyon sok processzoridőt emésztettek fel, így a filmnézés mellett mást már nemigen lehetett csinálni. A Soft-DVD az új, 400 MHz-es Pentium II-vel korlátolt megoldást jelenthet, mert a filmléjátszás az állítások szerint a processzor teljesítményének már csak 40%-át kéri le. A szoftveres DVD-lejátszás a Win98 Media Player-be még nem lesz beépítve, de későbbi operációs rendszerek már tartalmazni fogják.

Intel Xeon

Nemrég láthattuk az első Slot 2 processzort, de az Intel már júniusban be szeretné építeni szerverekbe és munkaállomásokba új processzort, mely a Xeon nevet kapta a keresztségben.

A cég igyekszik a Pentium sorozatból jól elkülöníthető márkákat kialakítani: az ezer dollár alatti PC-kbe szánt processzorok a Celeron (L2 cache nélkül, 66MHz-es külső busszal), középen helyezkednek el a „normál” Pentium II-k (L2 cache, 66 vagy 100 MHz külső buszsebességgel), mely a high-end kategóriát jelentik a Xeon-ok.

A Xeon újítása a Slot 2 cartridge mellett az, hogy az L2 cache a processzor mellett van, teljes CPU corespced-del érkei el azt, és a cache mérete 512 K-ról 2 MB-ra ugrik.

A processzorban van még egy kevésbé technikai érdekessége, mégpedig az ára, mely valahol 4500 dollár körül indul. A további tervek között szerepel, hogy jövőre már 0.18 mikronos technológiával gyártsanak chipet a jelenlegi 0.25 mikron helyett, akár 500 MHz-es változatban is. 1999 első felében várható az új Katmai processzor, mely az AMD K6 3D-hez hasonlóan kibővített utasítás-készletet fog tartalmazni.

Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek • Intel hírek

Microsoft rövid hírek

Internet

A Microsoft új multimédiás bővíté-
seket fejlesztett ki, melyek jövőre jelen-
nek meg hivatalosan. Az újítások lé-
nyege, hogy új tömörítési eljárásokkal
akarják minimalizálni a netről letöl-
tendő file-ok méretét, hogy ezzel
felgyorsítsák az internetet és gazda-
gabbá tegyék az internetes alkalmá-
zásokat.

A Chrome egyik vezető fejlesztője
szerint a lényeg, hogy egy nagymé-
retű library-t hoztak létre, mely számos
új interaktív 3D adatformátumot tar-
talmaz. Ezeket felhasználva erőteljes
multimédiás web-oldalak hozhatók
létre, a különbség GIF és JPG képek il-
letve GIF-animációk letöltésekor meg-
szokott várakozás nélkül.

Indul a Windows98

Kitűzték a Windows98 végleges
indításának napját: június 25-én kerül
boltokba a sokat tologatott Win98,
melynek indítását elég erősen hátrál-
tatta a háttérben zajló bírósági tár-
gyalgás is.

Természetesen a bevezetésekor
nagy reklámkampány várható, de ez
valószínűleg nem lesz olyan viharos,
mint a Win95 startja, mikor egymást
taposták az emberek, hogy megszere-
zzék az éhított új változatot. Az új-
donságokról már ezerszer volt szó, így
csak a leglényegesebbeket emelem ki:
teljes integráció az Internet Explorer-
rel, WebTV for Windows, USB táma-
gatás, FAT32 file-rendszer és többmo-
nitoros üzemmód támogatása. A
hivatalos induló ár 109 dollár lesz.

Voodoo-s kártyákkal összehasonlítva. Az
S3 az imént említett Paladinhoz hasonlóan
a Computer Games Developer Conference-
re idéztette a bombáját – az új 3D gyor-
sító chip, a 128-bites Savage 3D beje-
lentését. A chip 125 millió pixelét képes
rendelni másodpercenként, amit úgy ér-
el, hogy egy ciklus alatt képes trilinear filte-
ring műveleteket elvégezni. Az ígéretek sze-
rint több, mint négyszeres AGP sebességgel
lesz képes majd elérni egy újonnan kifej-
lesztett AGP engine és a Microsoft által
erőltetett textúra-tömörítés felhasználásá-
val. A Savage 3D igen szép és élethű képet
nyújt a true-color rendering bevezetésével
– 65000 szín helyett 16 millió színben szó-
mol. A 16 bites színmélységet használó játé-
koknál a Savage true-color-ban számol,
és az S3 saját dithering algoritmusát veti
be arra, hogy ekkor is érezhetően javuljon
a képmínőség, megközelítse a valódi true
color minőséget.

AMD ÉS CYRIX FEJLESZTÉSEK

A Cyrix jelenlegi újdonságait a
6x86MX-ről M-II-re keresztelt processzora
jelentik, melyek várhatóan májusban kerül-
nek a boltokba. Az M-II processzorok tömög-
tájkák a 100 MHz-es rendszerbusz haszná-
latát, és 0.25 mikronos technológiával
készülnek. A jól bevált és mindenkit meg-
kavart Performance Rating szisztémával
nevezik el processzoraikat, melyek közül
először a PR 300 és 333MHz lesz elérhető,
míg az év végéig a PR 350 és 400 is. Annyl
lehet tudni, hogy a PR 350 belül 300 MHz-
en fog futni, míg a PR400 350 MHz-en. A
PR300 induló ára 180 dollár lesz.

INTERNET 2 AVAGY NAGYOBB SEBESSÉGFOKOZAT

Először 1996-ban foglalkoztak az ötlet-
tel, hogy szükség lenne egy legalább egy
nagyságrenddel gyorsabb globális hálózatra

**Az év végétől működik
az Internet 2 –
hivatalosan nevén
Abilene Network –, mely
egyelőre 100 amerikai
egyetem
és a szponzorcégek
kiváltsága.
Az internet is
így indult...**

létrehozására. Akkor úgy tűnt, ez álom ma-
rad még hosszú ideig.

A napokban azonban Al Gore alelnök
bejelentette a program hivatalos startját,
és néhány specifikációt is elmondott vele
kapcsolatban. Az Internet 2, melynek hiva-
los neve Abilene Network, az év végéig
összeáll, és teljes körű működése jövő évtől
várható. A Qwest optikai szálak hálót ille-
ve a Cisco Systems és a Nortel által rend-
kezésre állított technológiákat fogja fel-
használni. Az alapját a University
Corporation for Advanced Internet Devel-
opment (UCALD) nevű nonprofit konzorcium
fejlesztette ki a céllal, hogy a leg-
korszerűbb hálózatos kapcsolat jöjjön létre
az amerikai egyetemek között. Az Internet
2 így csak a több, mint 100 részvevő egye-
tem számára és a projektet szponzoráló
cégeknek (pl. 3Com, IBM, Sun...) lesz elér-
hető. Az Abilene Networktól a fejlesztések
gyorsulását, támogatását várják, többek
között digitális könyvtárak, virtuális labo-
rok létrehozásával. Bár az Internet 2 a tö-
megek számára zárva marad, de sokan re-
méljük, hogy előbb-utóbb az ehhez
kifejlesztett technológiák meghonosodnak
a világhálón is. Érdemes visszaemlékezni,
hogy a mai internet őse is kizárólag az
egyetemek számára jött létre, de mára mi
lett belőle...

Charlie

Komplett számítógépek, multimédia kiegészítők, alkatrészek nagy választékban! Havi akcióink:

Canon BJC 250 tintesugaras színes printer	29 900,-	Logitech OEM mouse	1 600,-
Verbatim 74 min Data Life Plus (rhobs) CD	319,-	33 600 belső Voice modem	9 400,-
Thermostat/F1 kármánygép	32 500,-	Diamond Mouse 3Dx Voodoo 2	44 500,-
Imaging Zip Drive párhuzamos port	28 800,-		
CD írás	1 500,-		
Perkner Turbo WinWin kármány + pedál	18 500,-		
Panasonic 4/8 CD író	76 900,-		

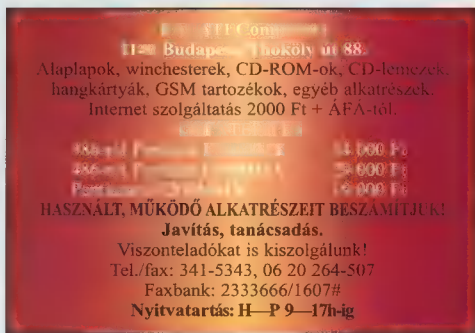
Aktív hangfalak, Gravis baltómányok, valamint 58
hangkártyák teljes választéka!
Akciós hangkártyáink ügyben hívjon minket!



PILOT-COMP

PILOT-COMP Kft.
Nyitvatartás: 10-18, szombaton zárva
1078 Budapest, Alkotmány ut. 3. Telefon: 351-2238, fax: (351) 427-096

Az árak az ÁFA-t
nem tartalmazzák!



11 Budapest, Thököly ut. 88.

Alaplapok, winchesterek, CD-ROM-ok, CD-lemezek,
hangkártyák, GSM tartozékok, egyéb alkatrészek.
Internet szolgáltatás 2000 Ft + ÁFA-tól.

1 000 Ft
2 000 Ft
3 000 Ft
4 000 Ft

HASZNALT, MŰKÖDŐ ALKATRÉSZEIT BESZAMJUTK!

Javítás, tanácsadás.
Visszateladók is kiszolgálunk!
Tel./fax: 341-5343, 06 20 264-507
Faxbank: 2333666/1607#
Nyitvatartás: H–P 9–17h



CD tartalom

Segítség CD-hez

Ebben a hónapban elsősorban a nagyobb (30-50 MB) méretű demók dominálnak a korongon, de ennek ellenére most is elég sok (és sokféle) játékot sikerült összegyűjteni a lemeze. A játékok között olyan nagy nevek szerepelnek, mint például: KKN2: Krossfire, World Cup 98, Quest for Glory V: Dragon Fire, Addiction Pinball, Outwars. Egy DOS-es játék is került a CD-re: a Burnout nevű gyorsasági autósverseny.

A játékok mellett természetesen továbbra is sok egyéb dolog található a CD-n: patch-ek játékokhoz, játékelőzetes videók, MPEG Layer 3 zenék Björn Lynne-től (részletek az Addiction Pinball és a Seven Kingdoms zenéjéből), küldetések az internetről az Eastern Frantához, Quake demók, shareware utility programok, valamint scene demók, intrók és képek a Mekk '98 party-ról.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy a Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05 ingyenes verziója található meg, Windows 95 old. Telepítéséhez futtassd a CD-ről az N32E405.EXE fájlt, mely a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM fájlt, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. A Windows-t lehetőleg

800x600-as HiColor felbontásra állítsd, de ha a gép nem bírja, akkor a 640x480 (esetleg 256 színnel) is elég. Ha már van egy böngészőprogram installálva, és az *autorun* funkciót is engedélyeztetted rendszeredben, akkor a CD behelyezésekor automatikusan betöltődik a keretrendszer intro oldala.

Fontos tudnivalók:

A legtöbb Windows 95-ös programnak szüksége a DirectX kiegészítésre. Az 5-ös verzió megtalálható a CD mellékletén a UTILITY\DIRECTX5\DIRECTX könyvtárban, ahonnan a DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre.

A programok installálásához a keretrendszerben kattints a játéknál lévő kis CD-ikonra, vagy az itt található táblázatból keresd ki, melyik fájlt kell elindítanod vagy kitörölnöd. Ha a böngészőből szeretnéd installálni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablokban két lehetőség közül választhatsz:

Open it (Megnyitás)

Save it (Lemeze mentés)

Installáláshoz válaszd ki az *Open it* opciót, majd nyomd meg az OK gombot.

Ha a játékdemó egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod tárnírtani. A CD-n a UTILITY\TOMORITO könyvtárban található WinZip (winzip95.exe) illetve PKZip (pk250w32.exe) programok pontosan megfelelőek erre a célra. A WinZip ablakában az Extract gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indíthatod a kitörölnést.

CD-tartalom

3D Ultra Mini Golf Deluxe Sierra/Minigolf

A Sierra minigolf programjának felújítása, ötletes pályákkal, és könnyű kezelhetőséggel. A számítógép segítségével olyan pályákat sikerült kitöltni a tervezőknek, melyeket a valós életben csak igen komplikált berendezésekkel lehetett volna megvalósítani.



Játék címe	Futtatandó file	Típus	Op.rs.	Min hardver	HD helyfogl.
3D Ultra Mini Golf Deluxe	MiniGolf\setup.exe	Minigolf	Win95	P90, 16MB	50 MB
Abyss of Pandemonium	AbyssOFF\oopdemo.exe	Quake kieg.	Win95	P75, 16MB	10 MB
Addiction Pinball	Addictio\setup.exe	Flipper	Win95	P133, 16MB	13 MB
Astrorock 2000	Astroroc\setup.exe	Shoot'em up	Win95	486/66, 8 MB	11 MB
Burnout	Burnout\burndemo.zip	Autóverseny	MS-DOS	P75, 16MB	19 MB
Comanche Gold	ComGold\setup.exe	Helikopterszimulátor	Win95	P100, 16MB	17 MB
Dink Smallwood 1.04	DinkSmlw\ddemo104.exe	Kaland	Win95	P75, 8MB	52 MB
Evil Core	EvilCore\evilcore.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB, 3D	33 MB
Flying Saucer	FlyingS\setup.exe	UFO szimulátor	Win95	P100, 16MB	46 MB
Hardball 6	Hardball6\setup.exe	Baseball	Win95	P100, 16MB	25 MB
International Cricket Captain	ICricket\iccdemo.zip	Krikett-menedzser	Win95	P90, 16MB	34 MB
Incubation: The Wilderness Missions	IncTWM\IncTWM.exe	Stratégia	Win95	P100, 16MB	31 MB
Jazz Jackrabbit 2	Jazz2\Jazz2swf.exe	Akció	Win95	P90, 8MB	11 MB
KKN2: Krossfire	KKN2\kkn2d2dem.exe	Stratégia	Win95	P133, 16MB	12 MB
Neophyte: Koplo's Story	Koplo\koplo.zip	Kaland	Win95	P75, 8MB	33 MB
Liberation Day	LibDay\setup.exe	Stratégia	Win95	P100, 16MB	40 MB
Metal Knights 98	MetalK98\metalk98.zip	Stratégia	Win95	P75, 8MB	5 MB
Monster Truck Madness 2	Monster2\mtm2tria.exe	Bigfoot verseny	Win95	P133, 16MB	30 MB
Motorhead	Motorhea\motordem.exe	Autóverseny	Win95	P133, 16MB	37 MB
N.I.C.E. 2	NICE2\setup.exe	Autóverseny	Win95	P133, 16MB	18 MB
Outwars	Outwars\owtrial.exe	3D akció	Win95	P133, 16MB	43 MB
Quest for Glory V: Dragon Fire	QuestFG5\setup.exe	Kaland	Win95	P133, 16MB	74 MB
Seven Kingdoms: Ancient Adversaries	7Kingdom\7kaademo.exe	Stratégia	Win95	P90, 16 MB	38 MB
Total Soccer	TotalSoc\setup.exe	Foci	Win95	486/100, 8MB	3 MB
Vangers: One for the Road	Vangers\setup.exe	Akció	Win95	P133, 16MB	84 MB
World Cup 98	WorldCup\wc98_e.exe	Foci	Win95	P100, 16MB	20 MB
X-COM Interceptor	XCOMInt\setup.exe	Űrhajószimulátor	Win95	P133, 16MB	47 MB

UTILITY-K (segédprogramok, plugin-ek, shareware programok)

Program neve

DirectX 5.2
FAR 1.51
Volkov Commander 4.99 alpha
Windows Commander 3.50
HyperSnap DX 3.10c
HyperCam 1.30
Paint Shop Pro 5
SciTech Display Doctor 6.51
Netscape Navigator 4.05
Tömörítőprogramok
McAfee Scan 3.1.7
ThunderByte Anti-Virus 8.05
WinAmp 1.9
Yamp 3.0

Download file

DirectX5.dxsun.exe
FileManagerFor151.exe
FileManagerwc49905a.zip
FileManagerwc32v350.exe
Grafika/hxd310c.zip
Grafika/hycam130.zip
Grafika/psp5dev.exe
Grafika/vdd651.exe
Netscape/v32e405.exe
Tömörítő
Virusirt/McAfee
Virusirt/TBav
Zene/winamp19.exe
Zene/yamp30.zip

Leírás

DirectX 5.2 kiegészítés Windows 95-höz (a legtöbb játékhoz szükséges)
Windows 95-höz készült filemanager (shareware)
A Volkov Commander legújabb alpha verziója, mely már a hosszú fájlneveket is kezeli
Windows-os filemanager a Norton Commanderhez hasonló funkciókkal
Képlőpó program Windows 95 alá
Video formátumban menthetjük el vele Windows 95-ünk képernyőjét
A shareware grafikai program legújabb 3D napos próbaverziója
Vesa 2.0 kiegészítés (UNVBE) és egyéb utility-k (DOS ill. Windows verziók)
A Netscape Navigator böngészőprogram legújabb ingyenes verziója
Vegyes tömörítőprogramok DOS ill. Win95 alá (ARJ, PKZIP, RAR, WinZip)
A McAfee legújabb vírusirtó programjainak kipróbálási verziói. A kipróbálás során a jogszerű használatért regisztrálni kell ezeket a Pik-Sys Kft-nél: (1)-455-6000
A TBav shareware vírusirtó legfrissebb verziójának DOS-os, Windows-os és Windows 95-ös verziója
A legjobb MPEG Layer 3 lejátszó Windows 95-höz (shareware)
Freeware zenelejátszó program Windows 95-höz, sokféle formátummal

Abbyss of Pandemonium

Instant Access International/Quake kiegészítés

A Quake-korszaknak nincs vége a Quake II megjelenése után sem. A mostanában megjelent kiegészítő csomag számos új küldetést tartalmaz a klasszikus 3D akciójátékokhoz. A program kipróbálásához regisztrált Quake-re van szükség.

Addiction Pinball

Team 17/Microprose/Flipper

A Worms és a World Rally Fever készítői ezúttal egy flipperet adtak ki. Az eredmény természetesen egy szuper program, csodálatos grafikkal, hangulatos zenével és jól eltalált hangeffektakkal. Egyetlen órá hibája talán, hogy a választható dölésszögekkel a pályán nehéz átlátni. A Team 17 korábbi programjait figyelembe véve készítette a táblákat, az egyik ugyanis a Worms-megjelenés épül, míg a másik a World Rally Fever-é (és hangeffektjeit) használja. A demóban a Worms-os pályát próbálhatjuk ki.

Autoreak 2000

Logicware/Shoot'em up

Ez a játék egy hagyományos shoot'em up, melyben egy kis űrhajót irányítva kell szétlőnünk minden ellenséget.

Comanche Gold

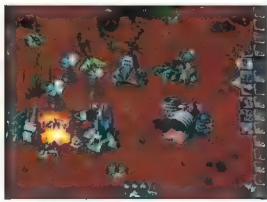
NovaLogic/Helikopterszimulátor

A Comanche 3 felújított, Windows 95 alatt futó változata, új küldetésekkel. A demóban egy küldetésben próbálhatjuk ki a Comanche harci helikopter képességeit.

KKND 2: Krossfire

Melbourne House/Electronic Arts/Stratégia

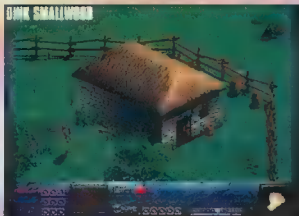
A KKND (teljes nevén Krush Kill N' Destroy) egy igen szép Command & Conquer klón volt 1-2 évvel ezelőtt. Azóta megjelent a KKND Extreme, mely nehezebb küldetéseket tartalmazott, hamarosan pedig jön a folytatás, a Krossfire. Ebben a részben 9-es sorozatú (Series 9) robothad-seregeket irányíthatunk egymás ellen.



Dink Smallwood

RTSoft/Kaland

Egy újabb szépen kidolgozott játék, amúgy ma-napság igencsak szegényes kalandjáték-piacon. Főhő-sünkkel, Dink Smallwooddal kell bejárunk erdőt-mét különböző feladatokat teljesítéséhez. A legújabb (1.04-es) shareware demo verzió a teljes játék harmadát tartalmazza, két várossal és sok egyéb helyszínnel.



Evil Core

ABTS Intelligent Group/3D akció

Extra: 3D kártya támogatás

Egy érdekes 3D akciójáték, melyet készítői kicsit ötvöztek a kalandjátékokkal, ugyanis beszélgethetünk is a többi űrhajóval. A demo a teljes játéknak kb. tizedét tartalmazza.



Flying Saucer

Postlinear Entertainment/UFO-szimulátor

Egy nem mindennapi szimulátorral találkozhatunk a Flying Saucer installálása után, a játékban ugyanis egy repülő csészejárat irányíthatunk. A demóban egy gyakorló és egy normál küldetés vár ránk.

Hardball 6

Accolade/Baseball

Baseball program a sportág kedvelőinek. A demóban a labda elütését gyakorolhatjuk.

Incubation: The Wilderness Mission

Blue Byte/Stratégia (küldetés-lemez)

Extra: 3D-kártya támogatás

Természetesen az Incubation sem maradhatott küldetéslemez nélkül: a Blue Byte a program kedve-

lőinek nagy öröme újabb pályákat jelentett meg The Wilderness Missions címmel. A demóban ennél kaphatunk egy kis előzetest. (A demóhoz nem szükséges Incubation-nel rendelkezni, a teljes küldetéslemezhez azonban mindenképpen kell majd egy eredeti játék.)

Incubation: The Wilderness



International Cricket Captain

Empire Interactive/Kriket-menedzser

Egy nálunk talán kevésbé ismert, Angliában viszont nagyon népszerű játék a kriket. Az Empire programozói ezúttal ebből is érdekes játékból készített menedzserprogramot.

Jazz Jackrabbit 2

Epic Megagames/Mászkalás

Extra: 3D kártya támogatás

Aranyos ügyességi platformjáték, a Jazz Jackrabbit folytatása. Ezúttal két nyúl, Jazz és Spaz irányítása közül választhatunk. Lehetőségek egyezményes játéka, de osztott képernyőn akár többen is gyűjthetjük a pontokat. A demóban három pályát és kétjátékos multiplayer játékmódot próbálhatunk ki.

Jazz Jackrabbit 2



Liberation Day

Interactive Magic/Stratégia

Egy újabb real-time stratégiai játék, melyben csak embereinkkel a földönkívüliek irtása.

Metal Knights 98

Knight Soft/Stratégia

Körökre osztott stratégiai játék, melynek fejlesztői az internetes játékokat helyezték előtérbe.

Monster Truck Madness

Microsoft/Autóverseny

A Microsoft Bigfoot szimulátorának második része, szebben kidolgozott grafikával, realistikusabb játékkal. A villanyoszlopokat például simán kidönthetjük nagyterek autókkal, aztán megunk előtt tolhatjuk métereken keresztül.

Motorhead

Gremlin Interactive/Autóverseny

Arcade jellegű autóverseny, nagyon jól kidolgozott engine-nel. 3D gyorsítókártya nélkül is elfogadható sebességet kapunk olyan effektek mellett, mint a lens flare, vagy a köd.

Neophyte: Kopplo's Story

Alien Software/Kaland

Másképp kalandjáték, melyben egy kínai kislútt kell irányítanunk.

PATCH-EX (frissítések, javítások játékokhoz)**File neve**

AOE10B.ZIP
DL2_V12O.ZIP
EF_10722.ZIP
F1R5109V.ZIP
F97VOOD2.ZIP
FC_111Y.ZIP

a játék neve és verziója

Age of Empire 1.0b
Deadlock II 1.20
East Front 1.07
F1 Racing Simulation 1.09
Formula 1 '97 Voodoo 2 patch
Flying Corps 1.11y (3D kártyák támogatása, multiplayer javítás stb.)
Incubation Missions 1.51
Jazz Jackrabbit 2 shareware 1.21
M1 Tank Platoon II v1.1
Red Baron 2 1.5
Resident Evil Voodoo 2 patch
Spec Ops mouse patch
Screamers Rally Voodoo 2 patch
StarCraft 1.01
Total Annihilation 1.x → 3.0
Extreme Assault 1.22

Burnout: Championship Drag Racing (MS-DOS)

Bethesda Softworks/Virgin/Autóverseny
Extra: 3Dfx támogatás

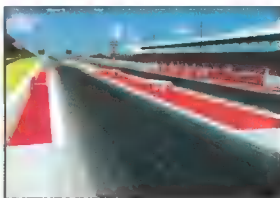
Mostani korunkban egyetlen DOS-os játéka az Amerikában nagy népszerűségnek örvendő gyorsasági autóversenyt szimulálja. A készítő a Hot Rod magazinnal közösen dolgozták ki a játék részleteit. Célunk, hogy autókat megfelelően feltuningolva a többiekénél gyorsabban száguldjunk végig a 60 méter hosszú pályán.

Ha van 3Dfx kártyád, akkor a burnout.exe indítással futtasd a programot, különben a burnouts.exe-vel.

Írányítás:

↑, ↓, ←, → Kormányzás

- ↑ Gyorsítás
- ↓ Fék
- ← Csak az első kerék fékezése
- Sebességváltás fel/le
- ↻ Teljes sebességváltó rögzítése
- ↻ Egtörnyő kiengedése
- ↻ Nézetek váltása

**N.I.C.E.**

Magic Bytes/Autóverseny

A Magic Bytes német fejlesztőcsapatot a N.I.C.E. autós programon kívül az eddig csak Németországból megjelent Bingli című mások körhöz-szimulátorról ismerhettük. Jelenleg autós programjuknak a foly-

tatásban dolgoznak. Ebből van a CD-n egy demo, melyben az ausztráliai pályát próbálhatjuk ki.

Outwars

Microsoft/3D akció

Extra: Direct3D támogatás

A Microsoft ezúttal egy 3D akciójátékkal jelent meg a játékpiacon. Az Outwars-ban egy jetpack-kel felszerelt kommandó kell irányítani, szétlőve minden ellenséges objektumot és lényt. A demo két küldetést tartalmaz, sőt, még a halozati játékok is kipróbálhatók benne.

Total Soccer

Live Media/Futball

Extra: 3Dfx támogatás

Egy újabb fociprogram, mely 800×600-as és 1024×768-as felbontást is támogat, valamint a 3Dfx gyorsítókártyákat is kihasználja.

Quest for Glory V: Dragon Fire

Sierra/Kaland

A Sierra kalandjáték-sorozatának ötödik része. Az irányítás a megszokott (point-and-click), de a grafika már háromdimenziós, szereplőnk irányítása pedig a külső nézetes 3D akciójátékok hasonló. (Mind-

ez azt jelenti, hogy most már nem a gép szabja meg, hogy mikor melyik oldalról látjuk szereplőnket, hanem szabadon irányíthatjuk őt a kurzornyílak segítségével.)

Seven Kingdoms: Ancient Adversaries

Interactive Magic/Stratégia (küldetéslemez)

Az Interactive Magic a Seven Kingdoms sikerén felbuzdulva kiadott egy küldetés-csomagot. A játék egyébként egy igen szépre szerkesztett Civilization/Warcraft-klon. A demóban a gyakorló pályákat, valamint két normál küldetést próbálhatunk ki.

Vangers: One for the Road

Interactive Magic/Akció

Egy érdekes autós akciójáték, mely egy C&C klónra hasonlít és a jövőben játszódik, mindenféle furcsa lényvel és járművel.

World Cup 98

Electronic Arts/Futball

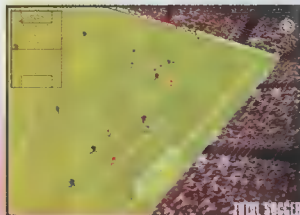
Extra: 3Dfx támogatás

Az Electronic Arts legújabb fociprogramja, mely az idei világbajnokságot helyezi előtérbe. A játékosok mindegyike saját (jól felismerhető) arccal jelenik meg a programban, mindegyik játékosnak sokféle mozgása van (például bemelegítenek, vagy egy gól után örömkönné ugrálnak). Óriási még az is, hogy két kommentátor közvetíti a mérkőzést, időnként egymás szavába vágva. A menük alatt a Chumbowamba együttes Tubthumping című számát hallgathatjuk.

**X-COM Interceptor**

Micraprise/Űrhajó-szimulátor

Az X-COM sorozat készítői ezúttal a Wing Commander sikerét próbálják elérni. Legújabb játékuk egy űrhajó-szimulátor, amit vegyítettek jól bevált stratégiai elemekkel. Bázisunk fenntartásához nyersanyagok kitermelésére van szükség, vagy például az elfogott űrhajók elemzésével javíthatunk technológiai szintünkön.



A shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejártá után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!

A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal!

A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkat a kiadó felelősséget nem vállal.

Az Ön nyerő partnere!



ACOMP Intel Pentium II 300

- Pentium II 440LX alaplap
- Intel Pentium II processzor, 300MHz
- 64MB SDRAM, bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 4300MB UltraDMA merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM drive
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- S3 VIRGE DX PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 189.900,- Ft

Ajánlatunk:

- 15" PANASONIC T5F68 (70kHz, 0.27 dot) monitor, 2 év gar.

Nettó ár: 54.992,- Ft



ACOMP Intel Pentium 233 MMX

- Pentium VPro alaplap, 512Kb cache
- Intel Pentium MMX processzor, 233MHz
- 64MB EDO RAM bővíthető 384MB-ig
- 1,44MB floppy drive
- 3200MB UltraDMA merevlemez
- 24x sebességű CD-ROM
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- 2 db aktív hangfal
- S3 VIRGE DX PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- Minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet
- 12+24 hónapos garancia

Nettó ár: 119.900,- Ft

Ajánlatunk:

- 14" LICOM DIGITÁLIS (1024x768, LR/NI) monitor, 3 év gar.

Nettó ár: 26.992,- Ft

Minden számítógépünkre ingyenesen telepítünk DOS-t, rajzprogramot, vírusirtót, DOS Navigátort és 150MB játékprogramot!



GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- Intel Pentium MMX 233MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 3200MB merevlemez, 1,44MB floppy drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska.
- Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia, Made in Germany

Nettó ár: 349.900,- Ft

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

KAMATMENTES HITEL 6 HÓNAPRA, KEZELÉSI KÖLTSÉG NÉLKÜL!
HOSSZABB FUTAMIDŐK ESETÉN 25% KAMAT.

ACOMP

Számítástechnikai Kft.

<http://www.acomp.hu>

ACOMP PEST: 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2.
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131.

Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
Tel./Fax: 156-6790, 212-8963
Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friás árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig
Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!



3Dfx Voodoo 4MB grafikus gyorsítókártya 15.992,- Ft

HA SZERETNÉL
MINDEN ÚJDONSÁGOT A
MEGJELENÉS NAPJÁN
KIPROBÁLNI...

HA NEM AKARSZ
EGÉSZ NYÁRON
OTTHON
UNATKOZNI...

HA FANTASY REGÉNYEKRE,
GYŰJTOGETŐS
KÁRTYAJÁTEKOKRA,
SZEREPIJTEKOKRA VÁGYSZ...

HA SZERETNÉL
CD-ROM-OT
NYERNI...

HA ÉRDEKEL A
FANTASY
VILÁGA...

HA SZERETNÉL
ROVID HATÁRIDŐVEL
POSTÁN CD-T
RENDELNI...

HA A KERESETT
PROGRAMOT
MÉG/MÁR SEHOL
SEM TALÁLOD...

HA SZERETNÉL 7 HÁLÓZATRA
KAPCSOLT GÉPEN INGYEN JÁTSZANI...

HA SZERETNÉL AKCIÓS ÁRON
TAGIÁGIT VÁLTANI...

HA EGYSZERŰEN CSAK KÍVÁNCSI VAGY...
KÉRD INGYENES ÁRLISTÁNKAT ÉS TÁJÉKOZTATÓNKAT!

ORK GOMELAND FANTASY KÁRTYAKLUB
MINDEN SZOMBATON A CULIBEN 14-20 ÓRÁIG!

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55.

TEL: 284-1471, 281-0230/36

1073 BUDAPEST, ERZSÉBET KRT. 21.

TEL: 06-20 441-564

NYITVATARTÁS: H-P: 10.-20. SZ-V: 10.-18.

NYITVATARTÁS: H-P: 10.-18. SZ: 10.-13.

Utolsó oldal

Várható megjelenések

Május végén, június elején

Május

1. Incubation: Wilderness Missions (Blue Byte)
- Az utóbbi idők egyik legjobb körökre osztott stratégiai játékaéhoz megjelent az első küldetésomog, amelyben már a szabadban gyilkolhatjuk halomra az idegeneket.
8. X-Fire (Sirtech)
10. Quake II Mission Pack (ID software)

22. F1 Championship Edition (Psygnosis)
24. M.A.X. 2. (Interplay)
30. Redneck Rampage 2 (Xatrix/Interplay)
31. Heart of Darkness (Infogrames/Interplay)

A világ egyik legtöbbet ígértett akció-ügységjé játéka a francia Infogrames-tól. Mire ezek a sorok megjelennek már mindannyian tudni fogjuk, hogy mi tartott ennyi ideig.

Június

5. Warcraft Adventures (Blizzard)
A Warcraft stratégiai játékok világán alaján készült akció-kaland játék, amelyben egy fiatal ork harcost alakítunk.
8. Deathtrap Dungeon (Eidos)
Ian livingstone „lapozgatás” könyve alaján készült akció-kaland játék, amelyben Tomb Raider-es utánézzással.
10. Sensible World Cup '98 (GT Interactive)
A világbajnokság apropójából megjelenő fociprogram, amely még mindig a legelső rész felülézet megjelentetési módját alkalmazza.



Hogy ez mire lesz elég? Majd meglátjuk...

15. Dune 2000 (Westwood)
Lehet fogadni, hogy a Westwoodnak sikerül-e visszaszereznie a Dune 2 óta hosszú ideig birtokolt, de a Starcraft-tel egyelőre elvesztett helyét a real-time stratégiai játékok képzletbeli trónján.
22. WC: Prophecy Mission Pack (GT)
23. Half-Life (Sierra)
30. S.W.A.T. 2 (Sierra)
- ?? Unreal (GT Interactive)
A legjobban várt 3D lővöldözős játék, amelyhez állítólag nem lesz elég a 233 MMX és egy Voodoo gyorsítókártya. Az előzetes képek alaján a játék minden trónkövetelőt maga mögé fog utasítani.



14. Game, Net & Match (Blue Byte)
A világ első interneten játszható teniszprogramja.
15. Dominion Storm (Ion Storm/Eidos)
17. Descent: Freespace (Interplay)
A Wing Commander rajongók számára kötelező űrszimulátor, sok játéktechnikai újdonsággal fűszerezve.

STAR CRAFT



A **WARCRAFT** TIDES OF DARKNESS II nagysikerű real-time stratégiai játék alkotóinak új játéka magyar nyelvű kézikönyvvel



Magyarországon forgalomba hozza
az N-TEC Kft. Tel.: 351-6853



Game Dynasty

Dinasztia „... előkelő, gazdag de titokzatos családok, legendás, sejtelmes generációk ...”

Game Dynasty

igényes, színvonalas, olcsó PC játékok generációi, gyűjtemények ...

A sorozathoz hatalmas címválaszték áll rendelkezésre.

A választás különösebb tematika nélkül készül.

Igy kerülhet egy csomagba akár

a legizgalmasabb sport mellé

egy látványos akció,

egy lélegzetelállító szimulátor,

egy elgondolkodtató stratégia

és egy beképzett platform játék.

A Game Dynasty

összeállításának néhány szempontja:

... szórakozz a legjobban ...

... töltsd az idődet okosan,

... a legolcsóbban ...

... próbald ki a játék örömet

... (ezen az áron megéri) ...

... legyen elég a gépi kapacitás ...

... találkozz számos ritkasággal,

eddig nem kínált érdekességgel ...

... meggyőző érvek?

Szórakozz jól!

Csúcs ez a Játék